Nintendo Switch · 3DS · 2DS · eShop · Retro

08/20 · Ausgabe 280 · € 4,90

N-ZONE

HLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 904907 08

Österreich € 5,50; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,80; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 6,40

Ausgleichssport

Jetzt bequem
online bestellen
oder abonnieren

shop.playvier.de

Auch digital erhältlich | epaper.videogameszone.de

Ein Produkt der
COMPUTEC
MARQUARD MEDIA GROUP

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Wettervorhersagen sind aktuell nicht so verlässlich wie üblich, da nach wie vor weniger Flugzeuge unterwegs sind – die mit den gesammelten Daten dafür Sorge tragen, dass wir wissen, ob wir am nächsten Tag einen Schirm brauchen. Aber ich lehne mich wahrscheinlich nicht zu weit aus dem Fenster, wenn ich mutmaße, dass der Sommer für schönes Klima sorgt, während ihr diese Zeilen lest. Zu den Sonnenstrahlen passen Spiele mit paradiesischer Südseestimmung – weshalb wir diesen Kandidaten auch unser Cover gewidmet haben! Pokémon Schwert und Pokémon Schild entführen euch im ersten DLC auf die sagenumwobene Insel der Rüstung. Wir haben dort natürlich Urlaub gemacht und bewerten den Aufenthalt im Testbereich! Anschließend haben wir es uns in Bikini Bottom mit Spongebob Schwammkopf: Schlacht um Bikini Bottom – Rehydrated gut gehen lassen und dann entspannte Seefahrten in Summer in Mara unternommen. Aber keine Sorge, diese Ausgabe sind wir thematisch trotz all der Sommergefühle so bunt aufgestellt wie eh und je, von Horror (Blair Witch) zum Koop-Puzzler (Biped) zum neuaufgelegten Rennspiel-Klassiker (Burnout Paradise Remastered) haben wir wieder Spiele aus den unterschiedlichsten Genres unter die Lupe genommen. Auch im Vorschaubereich ist Abwechslung oberstes Gebot, wir liefern euch Eindrücke zu Paper Mario: The Origami King, New Pokémon Snap, Story of Seasons: Friends of Mineral Town und mehr!

Sommer steht aber nicht nur für Urlaubsfreuden, sondern manchmal auch für Durststrecken. Und die erleiden wir gerade, was neue Informationen zu exklusiven Spielen betrifft. Wann kommt mal wieder eine Nintendo Direct? Wie steht es um The Legend of Zelda: Breath of the Wild 2 (oder wie auch immer es nun heißen mag)? Wir alle wollen wissen, was Nintendo für den Rest des Jahres geplant hat! So wenig man es sich momentan im Schweiße seines Angesichts auch vorstellen kann: Der Winter und damit das wichtige Weihnachtsgeschäft rücken unaufhaltsam näher. Ob dieses Jahr noch ein echt großer Switch-Hit auf uns zukommt? Schön wäre es auf jeden Fall!

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe und beste Gesundheit wünscht

eure Katharina!

ZAHLEN & FAKTEN 08/2020

Seltsame Funde
Für unseren Retro-Artikel hat sich Antonia erneut einen ihren liebsten Klassiker vorgeknöpft: Need for Speed: Underground 2. Das war allerdings gar nicht so einfach. Im unserem Archiv fanden wir nur eine PS2-Version, die sich auch noch als Demo-Variante entpuppte. Damit kann man natürlich keinen Retro-Artikel schreiben und bebildern! Dann eben digital? Bei gängigen Online-Diensten gibt es den Titel jedoch nicht mehr zu kaufen. Zum Glück entdeckte Meisterdetektiv Lukas dann doch noch eine Vollversion des Spiels im Archiv!

Unnütze Informationen
Lieblingsfarben der Redaktion:
Lukas: Blau
Johannes: Blau
Katha: Schwarz

HEFTINHALT 08/2020

START

Editorial 03
Heftinhalt 04
Aktuelles 06

MAGAZIN

Kolumne: Wieso machen Spiele es Menschen so schwer? Schluss damit! 10
Asset Flips: Der schnelle Reibach mit Fake-Spielen 14

VORSCHAU

Paper Mario: The Origami King 18
Cris Tales 22
New Pokémon Snap 26
Gestalt: Steam & Cinder 28
Story of Seasons: Friends of Mineral Town 32
Termine 35

TEST

Team & Meinungsmache 36
Pokémon Schwert & Pokémon Schild: Die Insel der Rüstung 38
Spongebob Schwammkopf: Schlacht um Bikini Bottom – Rehydrated 44
Cannibal Cuisine 48
Biped 50
The Elder Scrolls: Blades 52
Crosscode 54
Edna bricht aus: 10th Anniversary Edition 56
Blair Witch 58
Summer in Mara 60
Burnout Paradise Remastered 62
Skelattack 66
Nachspiel: Super Smash Bros. Ultimate: DLC-Pack 6& Inhalte-Update 68
Topspiele 70

SERVICE

Geheimnisse und Profitricks in Animal Crossing 74

RETRO

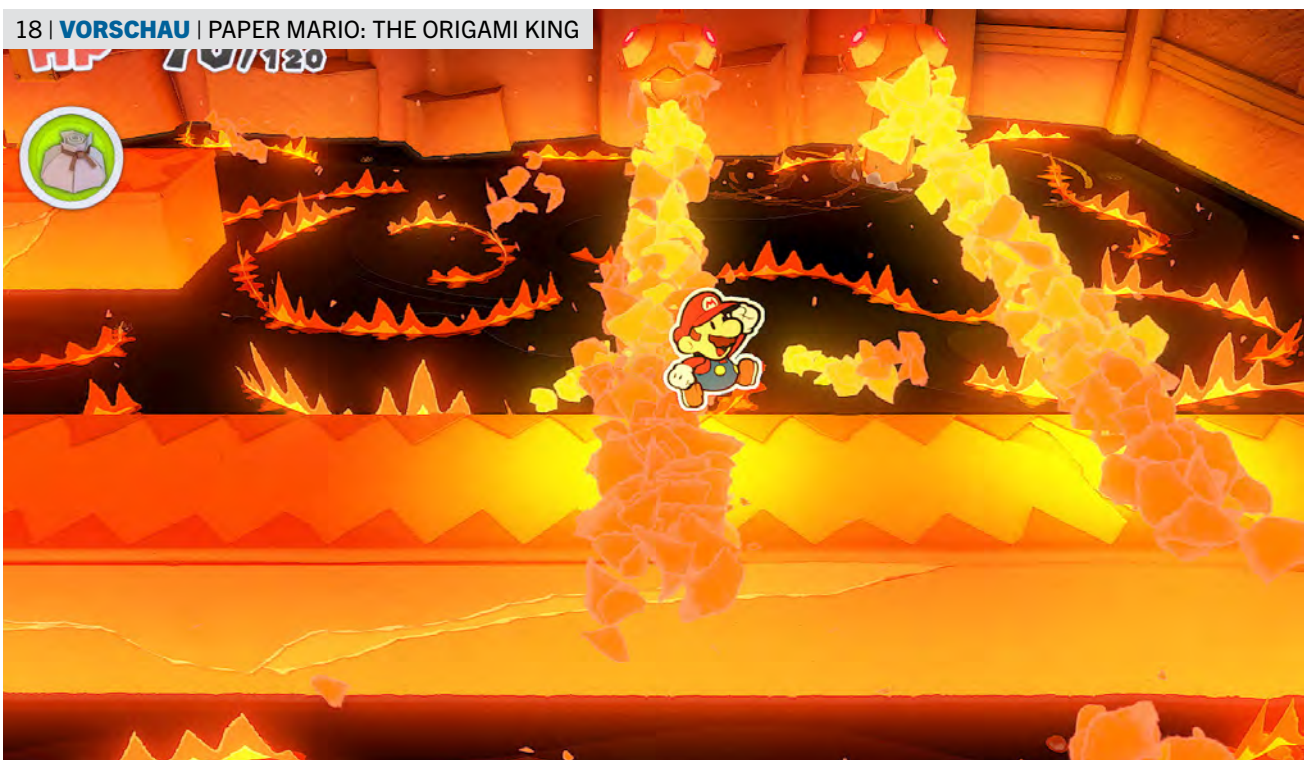
Need for Speed Underground 2 78
N-ZONE Zeitreise 84

COMMUNITY

Interaktiv 86
Leserbriefe 92

FINALE

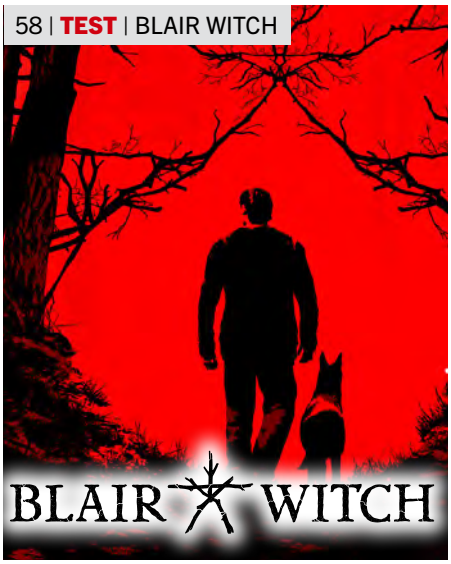
Thema des Monats 96
Ausblick/Impressum 98



18 | VORSCHAU | PAPER MARIO: THE ORIGAMI KING

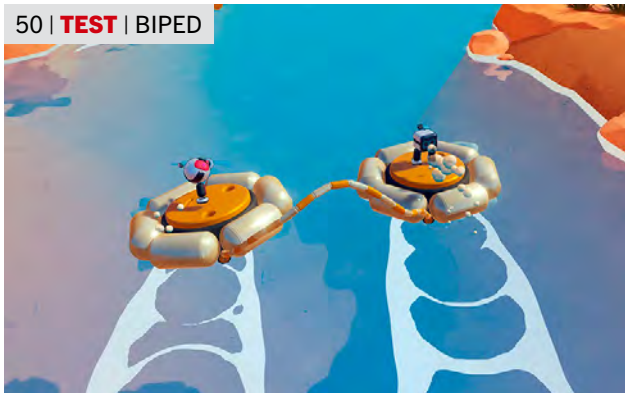
22 | VORSCHAU | CRIS TALES

58 | TEST | BLAIR WITCH



10 | MAGAZIN | KOLUMNE: WIESO MACHEN SPIELE ES MENSCHEN SO SCHWER? SCHLUSS DAMIT!

50 | TEST | BIPED



32 | VORSCHAU | STORY OF SEASONS: FRIENDS OF MINERAL TOWN

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

ERSTES POKÉMON-MOBA ANGEKÜNDIGT: POKÉMON UNITE

Pokémon goes MOBA: Für Switch und Mobilgeräte befindet sich ein Taschenmonster-MOBA in Entwicklung.

Im Laufe des Junis hielt The Pokémon Company gleich mehrere Videopräsentationen mit Neuigkeiten aus der Welt der beliebten Taschenmonster ab. Dabei präsentierte das Unternehmen unter anderem die kostenlose Zahnputzapp Pokémon Smile, das bereits erschienene Geschicklichkeitsspiel Pokémon Cafè Mix, die große Überraschung New Pokémon Snap (mehr dazu in unserer Vorschau einige Seiten weiter) und das erste MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) mit Pokémon namens Pokémon Unite. Für dieses Projekt arbeitet The Pokémon Company mit dem chinesischen Unternehmen Tencent zusammen, die Entwicklung übernehmen die Genre-Spezialisten von Timi. Im Mittelpunkt des Gameplay stehen die Zusammenarbeit mit anderen Spielern sowie die breite Zugänglichkeit, so der Präsident von The Pokémon Company, Tsunekazu Ishihara bei der Präsentation des Spiels. Die Online-Kämpfe finden auf einer speziellen Karte mit fünf Spielern auf jeder Seite und in Echtzeit statt. Pokémon Unite erscheint kostenlos für die Switch und Mobilgeräte mit Android respektive iOS, Crossplay zwischen den verschiedenen Plattformen wird unterstützt. Ein Releasedatum ist noch nicht bekannt, auch kein geplantes Zeitfenster für die Veröffentlichung. Dieses sowie weitere Infos will The Pokémon Company in Zukunft vorstellen.

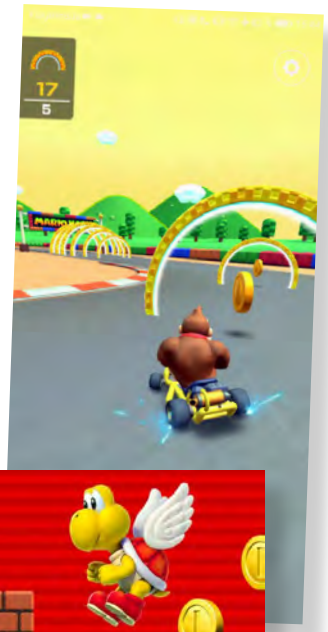
JUMP ROPE CHALLENGE

Zuhause fit bleiben mit Videospielen? Das geht. Zum Beispiel mit Jump Rope Challenge.

Nicht zuletzt durch das überaus erfolgreiche Ring Fit Adventure (das sich durch die Coronapandemie und die daraus resultierenden Maßnahmen verkaufte wie heiße Semmeln) hat sich Nintendo einen Namen als Videospielunternehmen gemacht, das auch an der Fitness seiner Kundschaft interessiert ist. Nun legten die Japaner kürzlich nach und veröffentlichten mit Jump Rope Challenge ein kleines Fitnessspiel für die Switch, das bis September kostenlos im eShop erhältlich ist. Entwickelt wurde der Titel von einer kleinen Gruppe Nintendo-Mitarbeiterinnen und -Mitarbeitern im Homeoffice mittels Unity, wie Nintendo in der offiziellen Pressemittelung bekannt gab. Das lediglich 80 MB „große“ Spiel ist denkbar simpel: Es geht einfach nur ums Seilhüpfen. Realisiert wird das Ganze über die Bewegungssteuerung der Joy-Cons, die man zum Hüpfen und Springen in die Hände nimmt. Dadurch werden die eigenen Bewegungen vom Spiel wahrgenommen und aufgezeichnet. Beim ebenfalls vorhandenen Zwei-Spieler-Modus hält jeder Spieler einen einzelnen Controller in der Hand. Auf dem Bildschirm machen hüpfende Häschen jede Bewegung mit, außerdem wird die Anzahl der Sprünge mitgezählt und jeden Tag festgehalten. Ziel ist es, mit Jump Rope Challenge täglich Zuhause aktiv zu sein. Wer nicht springen kann oder will (um zum Beispiel Nachbarn nicht zu belästigen), kann auch einfach nur die Knie beugen, auch das wird vom Spiel dann gezählt.

NINTENDO ENTTÄUSCHT VOM MOBILE-MARKT

Mobile-Games sollen bei Nintendo keine Priorität mehr haben.



Nintendo ist vergleichsweise spät in den Markt der Mobile-Games eingestiegen. Erst Anfang 2016 erschien das mittlerweile wieder eingestellte Miitomo als Testlauf für spätere Mobile-Games. Das erste davon folgte schließlich Ende 2016 in Form von Super Mario Run zunächst exklusiv für iOS, im März 2017 kamen Geräte mit Android dran. Seitdem veröffentlichte Nintendo einige weitere Mobiltitel wie Fire Emblem Heroes, Animal Crossing: Pocket Camp, Dragalia Lost, Dr. Mario World und Mario Kart Tour. Die Monetarisierung wurde dabei im Laufe der Zeit immer aggressiver. Den erhofften finanziellen Erfolg hatten die Spiele aber alle nicht. Mal abgesehen von Pokémon Go, an dem Nintendo aber nur beteiligt ist. Zu seinem Amtsantritt verkündete der aktuelle Nintendo-Präsident Shuntaro Furukawa noch, stark auf Mobile zu setzen und damit jedes Jahr für einen Milliardenumsatz sorgen zu wollen; dafür sollten zwei bis drei neue Mobile-Games jährlich erscheinen. Kürzlich äußerte sich der Nintendo-Chef nun aber gegenteilig. Man möchte „nicht unbedingt neue Applikationen für den Mobile-Markt veröffentlichen“, so Furukawa. Quellen mit engem Nintendo-Kontakt behaupten, dass dieser Richtungswechsel am großen Erfolg der Switch und ihrer Spiele liege. Der Fokus auf den Mobilmarkt sei in erster Linie aus der Not heraus entstanden, als sich die Wii U als riesiger Flop herausstellte. Es soll aber auch weiterhin neue Mobile-Games von Nintendo geben, berichtet Bloomberg.

KEIN ECHTGELDHANDEL MIT ANIMAL CROSSING

Nintendo ist nicht erfreut über den Handel mit Spielfiguren und Gegenständen.

Der Onlinehandel mit In-Game-Inhalten ist nichts Neues. Bei Nintendo-Games spielte das bisher allerdings weitestgehend keine große Rolle. Das hat sich nun dank Animal Crossing: New Horizons geändert. Manche Bewohner im Spiel sind extrem beliebt (und auch manche Gegenstände), teils werden die Figuren daher online für horrende Summen gehandelt. Einige Websites bieten dafür notwendige Infrastruktur, teils sind die Plattformen sogar auf Animal Crossing spezialisiert. Nintendo äußerte sich nun zu der Thematik und betonte, dass es gegen die Nutzungsbedingungen verstößt, gegen echtes Geld Handel mit Spielinhalten zu treiben. Das Unternehmen hält sich bei Zuwiderhandlung rechtliche Schritte vor. Das Verbot bezieht sich sowohl auf Vermittler als auch auf Verkäufer.

N-ZONE-STECKBRIEF #59

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Vela

ERSTER AUFTRITT:
Jet Force Gemini (1999)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Jet Force Gemini (1999)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Vela ist in der Lage, aufgrund ihrer speziell verbesserten Lunge für unbegrenzte Zeit in allen Flüssigkeiten, wie zum Beispiel Wasser, zu atmen.

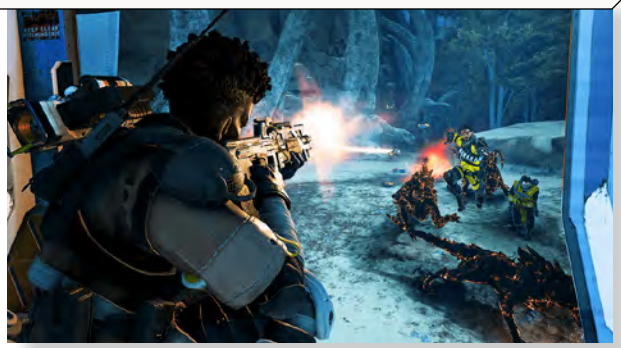
KURZBIOGRAFIE:
Vela ist die Zwillingsschwester von Juno und Teil des Jet-Force-Gemini-Teams im gleichnamigen Nintendo-64-Abenteuer, zusammen mit Hund Lupus. Sie hegt eine große Leidenschaft für die Mission des Teams, gerät aufgrund ihres Temperaments aber regelmäßig auch in die Klemme und muss sich wieder daraus befreien. Ihr starker Drang nach Gerechtigkeit und die Suche nach einem tieferen Sinn im Leben haben sie zu Jet Force Gemini gebracht, um dort zu beweisen, dass auch Frauen für den Dienst im Militär bestens geeignet sind. Vela hat lange blaue Haare, die sie zu zwei Zöpfen gebunden trägt und strahlend blaue Augen. Auf manchen Artworks sind ihre Lippen rot mit Lippenstift betont.

TRIVIA:
In Jet Force Gemini ist Vela die einzige spielbare Figur ohne eine eigene Kampfsequenz gegen den Endboss des Spiels namens Mizar. Sie ist außerdem die einzige Frau im Jet-Force-Team, wobei im Abspann weitere ehemalige weibliche Jet-Force-Mitglieder zu sehen sind.

FIFA: WIEDER NUR LEGACY EDITION

Neue Trikots, Kader-Updates, aktualisierte Menüs – ansonsten bleibt alles beim Alten.

FIFA ist wohl eine der bekanntesten Spieleserien der Welt. Das Spiel verkauft sich Jahr um Jahr millionenfach, kein Wunder daher, dass EA Games jährlich eine neue Version auf den Markt bringt. Während das kürzlich angekündigte FIFA 21 auf den Konkurrenzplattformen Playstation, Xbox und PC mit vielen Neuerungen bei Gameplay, Modi, Technik und Co. aufwarten kann, bekommen Switch-Spieler mit FIFA 21: Legacy Edition aber erneut nur ein im Grunde altes Spiel; lediglich mit Updates der Spieler, Mannschaften, Trikots und Co. – ansonsten aber komplett gleich. Diese Information gibt Electronic Arts auf der offiziellen Website von FIFA 21 im FAQ-Bereich in wenigen Sätzen preis.



APEX LEGENDS ERSCHEINT FÜR SWITCH

Das Battle-Royale soll im Herbst für die Hybridkonsole veröffentlicht werden.

Eigentlich ist der Juni für Spielefans der E3-Monat, doch dieses Jahr ist alles anders. Auch bei Electronic Arts. Statt der klassischen Pressekonferenz präsentierte das Unternehmen heuer seine Neuigkeiten bei einem rein digital Livestream-Event namens „EA Play Live“. Dabei gab es einige interessante Ankündigungen für Switch-Spieler. So sollen im Laufe der nächsten zwölf Monate insgesamt sieben EA-Titel für die Switch erscheinen, den Anfang machte im Juni bereits Burnout Paradise. Neben FIFA 21 folgt im Herbst außerdem Apex Legends. Bereits im Februar 2019 ist der Battle-Royale-Shooter für andere Plattformen erschienen. Der größte Genre-Konkurrent Fortnite ist seit Juni 2018 im eShop der Switch kostenlos erhältlich.

NEUIGKEITEN ZU MARIO X LEGO

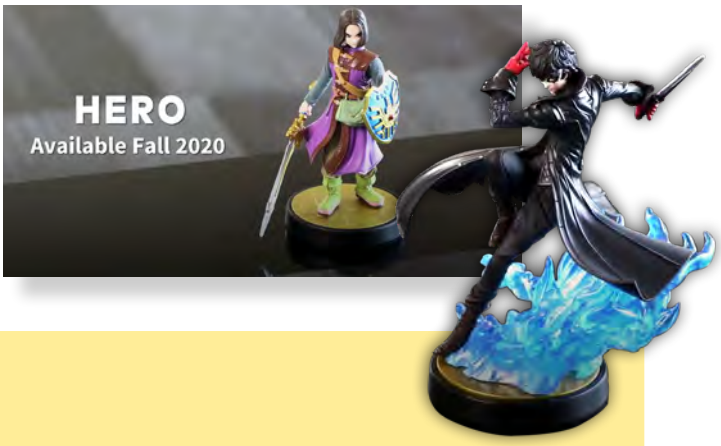
Das gesamte Line-up an Mario-Legosets sowie alle Preise wurden offiziell vorgestellt.

Schon mehrfach berichteten wir an dieser Stelle von der Kooperation zwischen Nintendo und Lego. Das Ergebnis der Zusammenarbeit: Zahlreiche interaktive Lego-Sets im Stil von Super Mario. Schon seit einiger Zeit war bekannt, dass das Line-Up am 01. August 2020 erscheinen soll. Und auch einige Produkte erblickten schon in der Vergangenheit das Licht der Öffentlichkeit. Nun ging Nintendo noch einen Schritt weiter und stellte die gesamt Produktpalette inklusive Preisen vor. Das Basisset „Abenteuer mit Mario“ für 59,99 Euro ist essenziell, um den interaktiven Teil der Sets nutzen zu können. Optional sind die acht Erweiterungssets: „Bewachte Festung“ (49,99 Euro), „Wüsten-Pokey“ (19,99 Euro), „Wummps Lava-Ärger“ (19,99 Euro), „Piranha-Pflanze-Powerwippe“ (29,99 Euro), „Riesen-Kugelwillis“ (29,99 Euro), „Marios House und Yoshi“ (29,99 Euro), „Toads Schatzsuche“ (79,99 Euro) sowie „Bowsers Festung“ (99,99 Euro). Als sogenannte „Power-up Packs“ erscheinen vier verschiedene Anzüge für die Mario-Figur (Feuer-, Propeller-, Katzen- und Baumeister-Mario) für jeweils 9,99 Euro. Außerdem gibt es zehn verschiedene Sammelfiguren für je 3,99 Euro zu erstehen, bei denen die Figur in der Packung aber zufällig und von außen nicht erkennbar ist: Paragoomba, Fuzzy, Spiny, Buzzy Beetle, Bullet Bill, Bob-omb, Epp Cheep, Blopper, Urchin und Peepa.

NEUE AMIIBO-FIGUREN ANGEKÜNDIGT

Im Herbst gesellen sich zwei weitere Amiibo-Modelle zur bereits riesigen Auswahl an Figuren.

In einem Livestream stellte Masahiro Sakurai, der Schöpfer der Smash-Bros.-Reihe, Ende Juni in rund 35 Minuten aus seinem Zuhause heraus viele interessante Neuerungen für Super Smash Bros. Ultimate vor. Zentral war dabei die neue DLC-Kämpferin Min Min aus ARMS, die bereits erschienen ist. Alle Infos dazu findet ihr in unserem Nachspiel-Check weiter hinten im Testbereich dieser Ausgabe. Neben Min Min wurden zudem neue Mii-Kostüme und das Update 8.0.0 angekündigt, und außerdem: neue Amiibo-Figuren! Im Laufe der letzten Jahre sind bereits Dutzende der NFC-Plastikfiguren erschienen, ab Herbst gesellen sich zwei weitere dazu. Dabei handelt es sich um zwei Kämpfer des ersten Fighters Pass, nämlich Joker aus Persona 5 sowie den Helden aus Dragon Quest. Im Video präsentierte Sakurai die beiden neuen Amiibo, zu sehen auf den Bildern neben dieser News. Ein genaues Veröffentlichungsdatum ist noch nicht bekannt, ebenso wie der Preis. Üblicherweise dürfte der aber wohl um die 15 Euro liegen wie bei den meisten Figuren.



WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

1371: : In ersten Ankündigungen der westlichen Version von Animal Crossing für den Gamecube wurde der Titel noch „Animal Forest“ genannt – die originalgetreuere Übersetzung des japanischen Namens der Reihe: „Dobutsu no Mori“.

1372: Funky Kong ist laut dem offiziellen Spieleberater von Donkey Kong Country der frühere „Surfer-King von Kalifornien“.

1373: Das erste Spiel der Earthbound-, beziehungsweise Mother-Reihe, erschien 1989 im Original ausschließlich in Japan für das NES. Erst im Jahre 2015 veröffentlichte Nintendo den Titel mit englischen Texten als eShop-Download unter dem Namen Earthbound Beginnings auch im Westen.

1374: Das originale F-Zero für das SNES stellt zwar ein unglaublich schnelles Rennspiel dar, gaukelt dem Spieler aber diesen immensen Speed ein bisschen vor. Achtet man auf die Zeitanzeige im Spiel, so dürfte man bemerken, dass hier eine Sekunde auf der Rennstrecke etwa 1,5 Sekunden in Echtzeit entsprechen. Betrug!

1375: Engelchen Pit aus der Kid-Icarus-Reihe ist eine der Hauptfiguren aus dem Cartoon „Captain N – Der Game Master“. Zusammen mit einem grünen Mega Man, einem völlig anders dargestellten Simon Belmont aus Castlevania, einem Game Boy und den Protagonisten Duke der Hund, Prinzessin Lana und Kevin Keene, erlebt dieser Abenteuer rund um Welten und Charaktere aus der NES-Ära. Pit heißt hier jedoch „Klein Icarus“.

1376: Für Kirby's Adventure waren einige Verwandlungsmöglichkeiten angedacht, die es bis heute in keinen einzigen Teil der Traditionsreihe geschafft haben. Darunter fallen beispielsweise die Gegner-betörende Blumen-Fähigkeit, die Spritzen-Injektion, der Satellit, ein Monster-Beschwörer und der Granaten-Wurf.

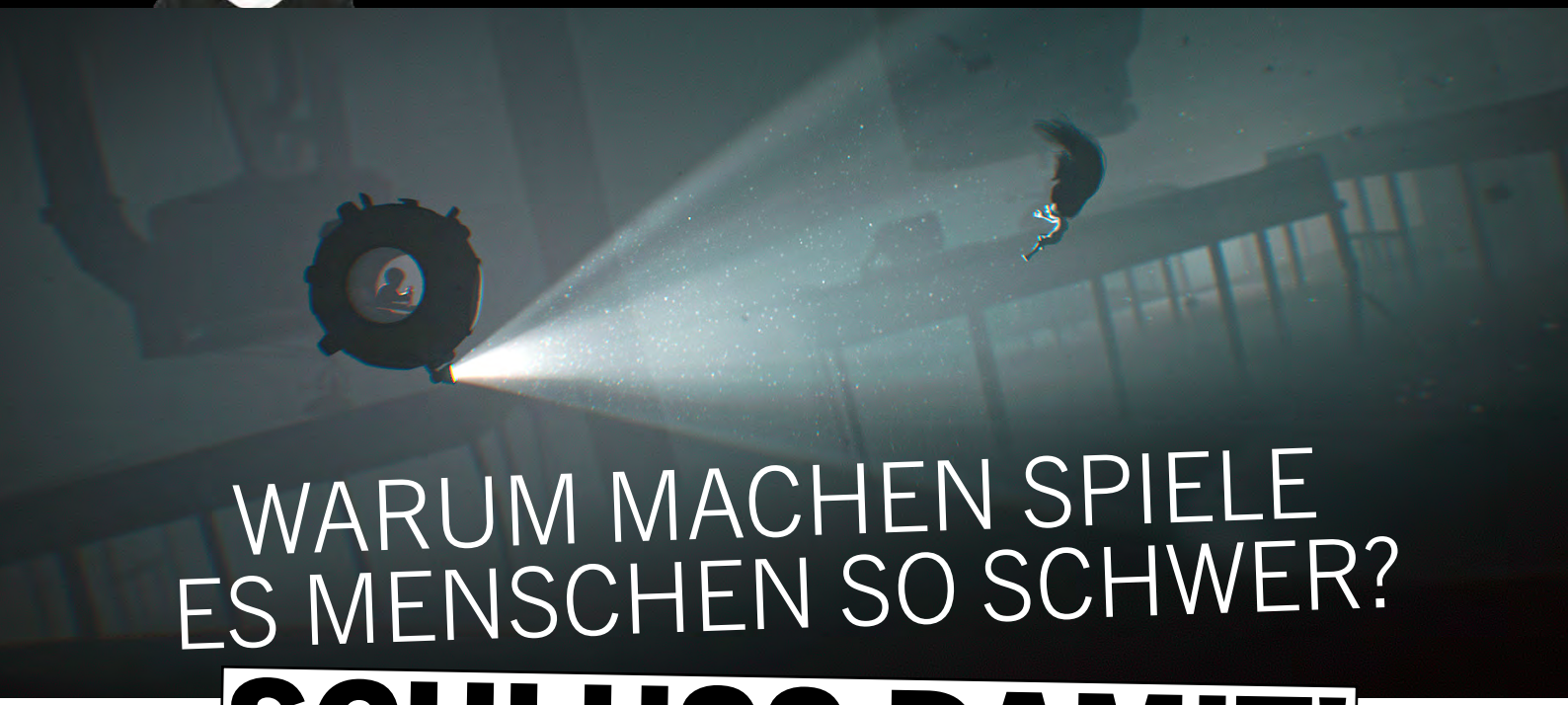
1377: Laut der Spieleanleitung von Super Mario Bros. wurden alle Bewohner des Pilzkönigreiches von Bowser und seinen Schergen durch einen Fluch in Blöcke verwandelt. Da dürfte jedem fleißigen Mario-Spieler ein flaues Gefühl im Magen aufkommen, wenn man bedenkt, was Mario mit den vielen Blöcken über all die Jahre hinweg angestellt hat …

1378: Mario Kart 64 sollte einen Modus beinhalten, bei dem Rennen völlig ohne Items möglich sind. Laut den Entwicklern war dieser Modus für Spieler gedacht, welche die Items als störend empfinden könnten und der eher an F-Zero erinnern sollte. Jedoch war das Feedback bei Demo-Vorführungen eher ernüchternd und der Modus wurde ersatzlos gestrichen.

1379: Wie auf der E3 2019 bekannt wurde, begann die Entwicklung von Luigi's Mansion 3 ursprünglich auf der Wii U und lief dort auch schon sauber, man verlagerte den Titel jedoch auf die Switch-Hybridkonsole.

1380: Super Metroid beinhaltet eine romantische Liebeserklärung eines Entwicklers an seine damalige Flamme, die aber gut versteckt ist. So sieht man auf Maridia vor dem Bosskampf mit Draygon einige Gegner, welche in verschiedenen Formationen herumfliegen. Diese formen für das geschulte Auge durch ihre Fliegerei die Botschaft „Keiko Love“, wobei hier Ersteres den Namen der Verehrten darstellt.

EINE KOLUMNE
VON MACI NAEEM CHEEMA



WARUM MACHEN SPIELE ES MENSCHEN SO SCHWER? SCHLUSS DAMIT!

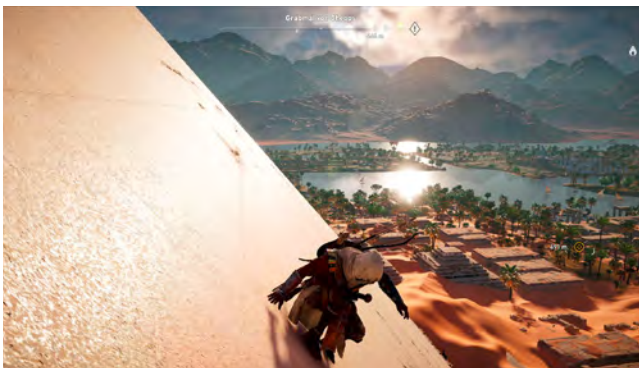
Tiefsitzende Ängste, Phobien, Traumata oder diverse körperliche Einschränkungen beeinflussen nicht nur im echten Leben, sie kontrollieren auch stark unser Handeln in der virtuellen Welt.

Phobien, Traumata und tiefsitzende Ängste sind für Betroffene nicht nur ein Problem im Alltag und in der realen Welt, auch virtuell reist die Furcht häufig mit. Ob die grafische Darstellung nah am Fotorealismus ist, spielt dabei meist eine untergeordnete Rolle. Ebenso wie der Umstand, dass es sich bei Filmen, Videospielen oder allgemein im Netz meist um keine „echte Gefahrensituation“ handelt. Seit ich denken kann, beeinflusst meine Phobie mein Spielverhalten. Sie kontrolliert, inwieweit ich gewisse Spielabschnitte erlebe und bestimmt, welche Games ich bewusst im Spieleregal liegen lasse. In diesem Artikel möchte ich zuallererst meine Erfahrungen teilen und auf die psychischen Einschränkungen durch Ängste im Bereich Videospiele eingehen. Des Weiteren werfen wir gemeinsam einen Blick auf die Videospielindustrie und ob die versucht, solch spezielle Bedürfnisse in den Fokus zu nehmen. Abschließend wird noch die Frage gestellt, ob nicht mehr getan werden könnte gegen psychische sowie körperliche Einschränkungen. Teilt gerne eure eigenen Erfahrungen oder Meinungen, ich bin gespannt und freue mich auf einen regen Austausch.

Stell dich nicht so an!

“Das ist doch nicht echt!“ oder „Was stellst du dich so an?“ sind Sätze, die mir wahnsinnig oft in der Vergangenheit entgegengebracht wurden. Hätte ich für je-

Warum nur, Ubisoft?! Im offiziell siebten Ableger der Meuchelmörder-Reihe werden Schlangen vor allem in Höhlen als Standardgegner eingeführt.



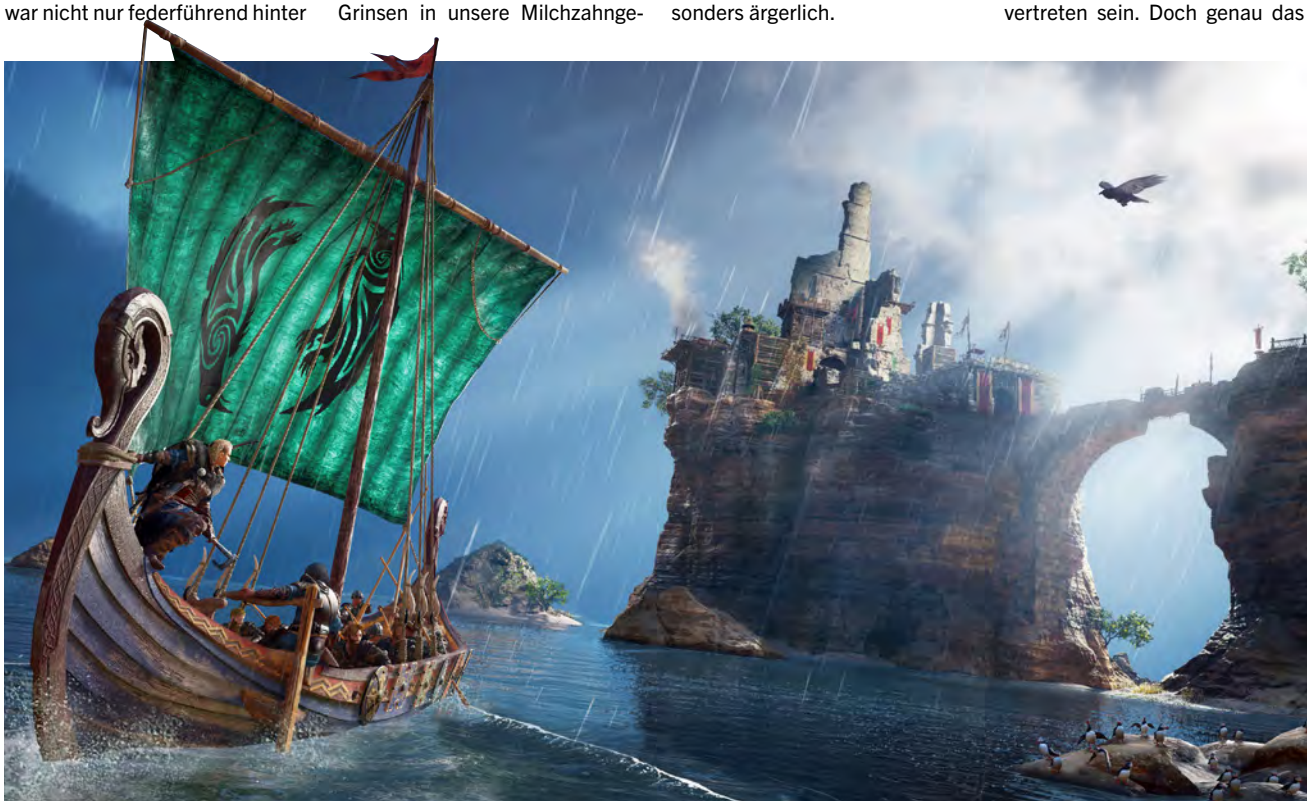
Assassin’s Creed: Origins konzentriert sich auf die Anfänge der Assassinengilde und präsentiert eine wundervoll virtuelle Version des antiken Ägyptens.

den dieser Sätze einen Pfennig bekommen, dann würde ich vermutlich dösend irgendwo in der Karibik in einer Hängematte baumeln. Versteht mich nicht falsch. Mir ist vollkommen bewusst, dass es oft überzeichnet wirkt, wenn ich in Gesprächen sage, dass ich Spiel XY aufgrund meiner „Ophidiophobie“ (Erklärung folgt) nicht gespielt habe. Solche „Konsum-Einschränkungen“ gab es beispielsweise beim familiären Fernsehabend, während Harry Potter oder alte Disney-Klassiker liefen, aber auch in vielen Situationen im Freundeskreis. So zum Beispiel Anfang der 2000er Jahre, als ich und meine besten Freunde kauernd vor dem Sofa Playstation spielten. Mit Tonnen von Zucker gefülltem Süßkram, kindlicher Begeisterung und den ersten Vorboten von Achselgeruch spielten wir eines der besten Rollenspiele aller Zeiten. Was da über unsere Grundig-Röhre flimmerte, war das heißeste Eisen der Videospiele – zumindest für uns. Wer den eigenen Verstand durch überwältigende RPGs sprengen wollte, der war angewiesen auf Yoshinori Kitase. Der Japaner war nicht nur federführend hinter dem Meisterwerk Chrono Trigger, auch bei einigen Final-Fantasy-Titeln saß Kitase im Chefsessel. So auch beim Fanliebling Final Fantasy 7, welches passenderweise durch das großartige Remake wieder in aller Munde ist.

Vielleicht klingelt es bei dem ein oder anderen schon: Harry Potter, Final Fantasy 7 und alte Disney-Klassiker?! Ophidiophobie ist also eindeutig die furchtbare Angst vor majestätisch langem weißen Männerhaar! Nein, ist zwar ein witziger Gedankengang, leider handelt es sich bei der Phobie aber um die panische Angst vor Schlangen. Einer der einprägsamsten Spielemomente in Final Fantasy 7 ist, wenn wir mit Protagonist Cloud Strife zum ersten Mal nach ungefähr zehn Stunden Spielzeit die Metropole Midgar verlassen und in die offene Spielwelt des Abenteuers entlassen werden. So beeindruckend Midgar sich mit seinem technologischen Cyberpunk-Design präsentiert, viel beeindruckender war für uns die freie Spielwelt des 1997 veröffentlichten Rollenspiels. Die Abenteuer- und Entdeckungslust zauberte mit Leichtigkeit ein dickes Grinsen in unsere Milchzahngesichter. Doch einen gar nicht so kleinen Haken gab es: Für den weiteren Spielverlauf musste ein Sumpf durchquert werden. Für fünf Halbstarke absolut kein Problem, oder? Falsch gedacht, für einen der fünf Buben (mich) war das ein gewaltiges Problem, denn der gewaltige „Midgar Zolom“ (eine Riesenkobra) wollte uns unbedingt daran hindern, das Ende des Sumpfes zu erreichen. Der Level-27-Boss mit fast 4000 Lebenspunkten war zu diesem Zeitpunkt kaum bis gar nicht bezwingbar, wir wussten das aber natürlich nicht. Natürlich ist die grafische Darstellung des Ungetüms meilenweit entfernt vom Aussehen des echten Reptils, trotz alledem war mein Abenteuer auf dem Planeten Gaia (vorerst) beendet. Der Midgar Zolom blieb für mich immer unbezwungen. Viele andere Spiele wurden hingegen abgebrochen oder nie in Betracht gezogen. Das erste Resident Evil, Sekiro: Shadows Die Twice, Dragon’s Dogma: Dark Arisen und natürlich die zwei aktuellen Ableger der Assassin’s-Creed-Reihe. Letzteres ist für mich als großer Assassin’s-Creed-Fan besonders ärgerlich.

Wenn Liebe schlagartig erlischt

Das futuristische Konzept der Zeitreise via DNA, das epische Aufeinandertreffen von Meuchlern und Templer-Orden und die vielen spannenden Zeitepochen sowie ihre grandiose Umsetzung machten es leicht, sich in Windeseile in die Spieleserie zu verlieben. Seit der Veröffentlichung des ersten Titels im Jahr 2007 bin ich Dauergast im Animus. Ich befreite das Heilige Land von Templern, kämpfte Seite an Seite mit dem faszinierenden Piraten Blackbeard und erlebte hautnah die Französische Revolution mit. Natürlich ist die Reihe nicht perfekt und ich kann viele Kritikpunkte nachvollziehen, die meisten Ableger sind aber schlicht wirklich tolle Videospiele. Nachdem mitgeteilt wurde, dass Ubisoft sich eine Auszeit nimmt, um die Reihe aufzuwerten, war ich so gespannt wie ein Flitzebogen. Als dann auch noch bekannt wurde, dass der siebte Teil in Ägypten spielen würde, brachte das die Sehne fast zum Reißen. Ich kam nicht auf den offensichtlichen Gedanken, Schlangen könnten im neuen Ableger vertreten sein. Doch genau das



Wikinger und Schlangen passt nicht zusammen? Doch, zumindest, wenn man nach der alten Sagenwelt geht. Da gibt es zum Beispiel die riesige Weltenschlange Jörmungandr, die auch in Assassin’s Creed Valhalla vorkommen soll. Ob auch normale Schlangen als Gegner enthalten sind, ist bislang unklar.

präsentierte der erste Cinematic Trailer zu Assassin's Creed Origins. Verdammt! Als wäre das nicht genug, entpuppte sich das hässliche Reptil im Verlauf auch noch als prominentes Symbol des Templer-Ordens – das passendes Gegenstück zum Adler der Assassinen.

Nach den ersten vorsichtigen Gehversuchen im virtuellen Ägypten stellte sich aber schnell heraus, dass die Biester immer vorhersehbar und mit Sinn platziert wurden. Drei Sekunden die Augen verdecken, den Controller an Partner oder Kumpane abgeben und erledigt! Blöd war nur, dass Ubisoft sich richtig in die Tierchen vernarrt hatte. Der Nachfolger Assassin's Creed Odyssey setzte nämlich ganz neue Maßstäbe auf der Skala „Wie ärgern wir Maci so richtig". Nicht nur waren die Schlangen fortan größer, sie kamen auch in verschiedenen Variationen und wurden komplett sinnlos platziert. In einem leerstehenden Haus, gleich links nach der Eingangstür? Ja, warum denn nicht! Tolle Idee, Ubisoft. Assassin's Creed Odyssey ist der erste Ableger, den ich nicht durchgespielt habe und das auch in naher Zukunft nicht versuchen werde. Meine Hoffnungen liegen nun auf dem frisch angekündigten Assassin's Creed Valhalla. Und sind wir doch mal ehrlich: Wikinger, Norwegen und Schlangen? Eher unwahrscheinlich … oder? Nun, laut Legenden ist Ragnar Lothbrokh (Spoiler!) in einer gut gefüllten Schlangengrube gestorben. Und dann gibt es auch noch Jörmungandr, die Weltenschlange, die angeblich Teil des Spielinhalts sein soll. Natürlich fordere ich die Spieleindustrie nicht auf, in Zukunft jedes beliebige Spiel perfekt auf mich anzupassen. Was ich jedoch fordere, sind Videospiele mit mehr Barrierefreiheit, ganz besonders im Bereich der AAA-Games. Das bezieht sich nicht nur auf psychologische, sondern auch auf körperliche Einschränkungen.

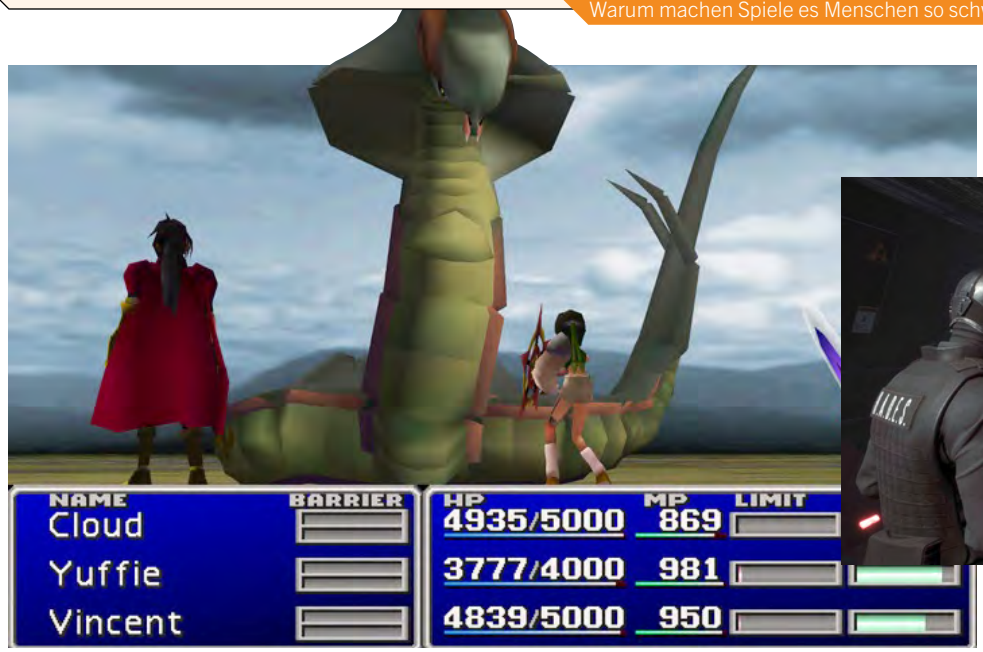
Obsidians Survival-Rollenspiel Grounded konfrontiert uns mit der gefährlichen Welt der Insekten. Angst vor Spinnen ist jedoch kein Problem, dafür hat der Entwickler gesorgt. Toll!

Mehr Barrierefreiheit im AAA-Bereich

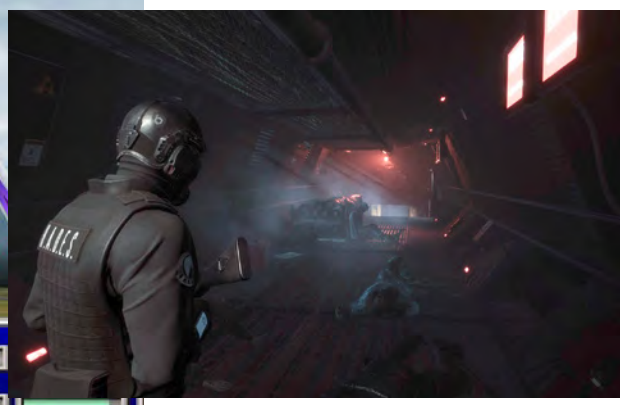
Ein gutes Beispiel für mehr Barrierefreiheit im Blockbuster-Kosmos ist das Survival-Rollenspiel Grounded von Obsidian Entertainment. Das Vorbild für die Spielidee war ganz offensichtlich der 1989 veröffentlichte Film Liebling, ich habe die Kinder geschrumpft. Als geschrumpfter Teenager ist das Ziel des Abenteuers, in Miniaturgröße in einem großen Garten zu überleben. Als Reaktion auf einen Fan-Tweet bestätigte Obsidian, dass das Team an einem „Arachnophobie-Modus" arbeitet, der es Spinnenphobikern ermöglichen soll, ebenfalls in die Welt von Grounded einzutauchen. Toll! Noch einen Schritt weiter geht The Last of Us Part 2 auf der PS4. Entwickler Naughty Dog bietet über 60 Einstellungsmöglichkeiten für Feinmotorik, Hörvermögen sowie diverse Optionen für Spieler und Spielerinnen mit geringer Sehkraft. Auf dem offiziellen Playstation-Blog erklärt Sony zusätzlich, wie die unterschiedlichen Optionen funktionieren und möchte so Betroffene an die Hand nehmen, um ihnen die beste individuell angepasste Spielerfahrung zu ermöglichen. Die vielen Einstellungen helfen gegen Spielübelkeit, zeigen sich durch visuelle Hilfen oder durch eine alternative und simplifizierte Steuerung.

Ich möchte keinesfalls meine Phobie mit anderen psychischen sowie körperlichen Einschränkungen gleichsetzen, vielmehr geht es mir um ein stärkeres

Im Action-Spiel Sekiro von From Software kommen Schlangenphobiker an gewissen Stellen ordentlich ins Schwitzen. Nur die zweite Begegnung mit dem Monster ist optional.



Der Midgar Zolom ist ein sehr früher Boss in Final Fantasy 7, ihn zu bezwingen ist zu diesem Zeitpunkt aber kaum möglich.



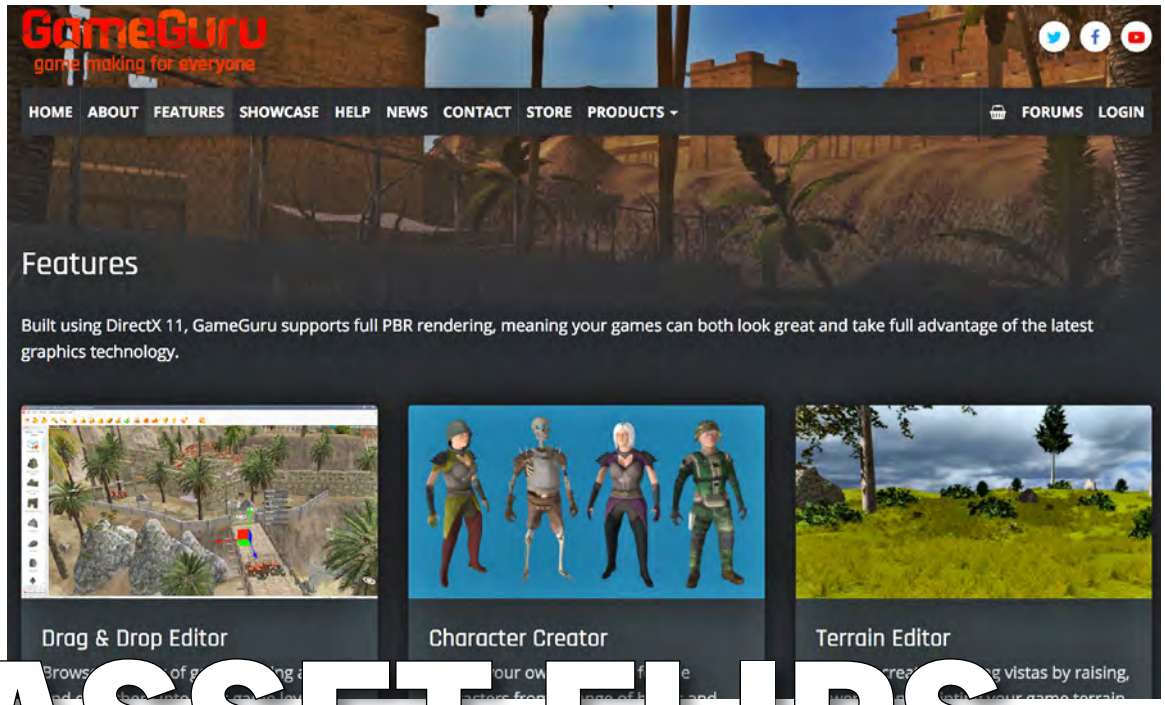
Ängste sind sehr individuell. Für manche ist der Anblick eines dunklen Korridors geballter Grusel, für andere der Blick aus einem Hochhaus.

Bewusstsein dafür in der Videospielbranche. Von einer größeren Reichweite und Zielgruppe profitiert am Ende nämlich die ganze Branche. Außerdem ist es herzerwärmend zu sehen, wie sich die Welt der Videospiele langsam immer mehr für Menschen öffnet, die bisher wenig Möglichkeiten hatten, sich mit dem Medium so auseinanderzusetzen, wie wir es tagtäglich tun können. Steve Saylor ist nicht nur ein blinder Videospielfan, Youtuber und Podcaster, er arbeitet auch als Redakteur für Can I Play That. Dabei handelt es sich um eine Internetseite, die für Entwickler und Gamer rund um das Thema Barrierefreiheit in Spielen berichtet. Steve teilte etwa seine herzzerreißend gerührte Reaktion auf die vielen Einstellungsmöglichkeiten für The Last of Us Part 2 auf Twitter.

Was ich mir also von der Industrie für die nächsten Jahre wünsche? Mehr Bereitschaft, die Pforten unseres liebsten Hobbies für noch viel mehr Menschen zu öffnen und die Spielerfahrung nicht nur aus Sicht des Gameplays und der Charakterentwicklung individuell zu gestalten, sondern auch aus Sicht der Einstellungsmöglichkeiten. Und wenn wir schon dabei sind, dann bitte auch Assassin's Creed Valhalla ohne Schlangen.

Maci Naeem Cheema

In The Last of Us Part 2 ermöglicht die Vielzahl an individuellen Einstellungsoptionen, dass das Spielerlebnis ganz auf die Bedürfnisse des Spielers zugeschnitten ist.



Nebst Assets für die Engines Unity und Unreal ist auch der preiswerte Spielebaukasten Game Guru recht beliebt unter Asset Flippern.
Quelle: Game Guru

ASSET FLIPS

DER SCHNELLE REIBACH MIT FAKE-SPIELEN

Assets billig einkaufen, mit minimalem Aufwand zusammenschustern – und dann ab damit in die Download-Portale dieser Welt. Wir fühlen dem Phänomen des Assets Flippings auf den Zahn und erklären, warum es für die Spielebranche so gefährlich ist.

Von Sönke Siemens & Benedikt Plass-Fleßenkämper

Normalerweise finden nicht von der Presse oder Influencern besprochene Low-Budgetspiele im Nintendo eShop kaum bis gar keine Beachtung. Bei dem am 7. Mai 2020 veröffentlichten The Bullet: Time of Revenge von Ant Game Studio war jedoch genau das Gegenteil der Fall. Bereits wenige Tage nach Release wimmelte es im Netz von Artikeln zum bisher völlig unbekannten Third-Person-Shooter. Jedoch nicht etwa, weil der Switch-Titel spielerisch besonders herausragend, innovativ oder andersartig wäre. Nein, sondern vielmehr, weil er es in den Augen vieler Konsumenten schlichtweg nicht verdient hat, überhaupt als „Spiel“ bezeichnet zu werden. Richtig gelesen: Obwohl der 4,49 Euro teure Titel über einen Protagonisten, diverse Fahrzeuge, mehrere Gegnertypen und voll funktionsfähige Gameplay-Mechaniken verfügt, kategorisieren viele Tester das Ergebnis knallhart als Fake-Game oder sogenannten Asset Flip.

Doch was genau ist ein Asset Flip überhaupt? Der Begriff selbst wurde vor einigen Jahren vom bekannten Gaming-Youtuber Jim Sterling etabliert und leitet sich vom Englischen „House Flipping“ ab. Gemeint ist eine durchaus gängige Praxis, bei der jemand eine meist renovierungsbedürftige Immobilie günstig kauft, anschließend saniert und dann für einen deutlich höheren Preis wiederverkauft. Übertragen auf die Spielebranche ist das Prozedere recht ähnlich, im Kern jedoch noch viel dreister.

Auf den Punkt gebracht: Im Falle von The Bullet: Time of Revenge kauften die Ant Game Studios im Online-Store des Engine-Hersteller Unity zunächst ein sogenanntes Full Game Kit von Hammer 2: Reloaded. Das Materialpaket aus der Feder von Xform Games mit Sitz im niederländischen Utrecht kostet im Unity Asset Store gerade einmal 44,66 Euro, erschien bereits Ende 2015 und ist eigentlich als voll spielbare Design-Grundlage für angehende Games-Entwickler gedacht.

Der vollständige Programmcode sowie sämtliche Grafik-, Sound- und Musikdateien – all das ist Teil eines handlichen, 104,8 Megabyte großen, Rundum-Sorglos-Asset-Baukastens. Immer mit dem Ziel vor Augen, dass ein anderer Entwickler diese Materialien nach Belieben in Unity modifiziert, um sie dann als Fundament für eine eigenständige Gameplay-Erfahrung zu nutzen. So zumindest die Theorie.

Entwickler Ant Game Studio aber trat dieses Konzept mit Füßen, änderte lediglich den Namen, machte minimale technische Anpassungen und schaufelte Hammer 2: Reloaded unter dem Decknamen The Bullet zum Schleuderpreis von 4,49 Euro in den eShop. Stichwort Preis: Noch bis zum 16. Juli 2020 lief eine Sonderaktion, die 30 Prozent Rabatt gewährte und allem Anschein nach noch mehr ahnungslose Kunden zum Kauf des Klon-Shooters verleiten sollte.

Die Steamcalypse nimmt ihren Lauf

Keine Frage, die Masche hinter The Bullet: Time of Revenge ist rotzfrech und verdammt unmoralisch, strenggenommen aber ein ziemlich alter Hut und nur die Spitze eines riesigen Eisbergs. Ein Eisberg, der unter der Oberfläche seit Jahren wächst und wuchert, vor allem auf Valves Download-Plattform Steam.

Erstmals ins Rollen kam die Thematik mit der Einführung von Steam Greenlight im August 2012 – einer Art „Qualitätskontrolle“ für neue Indie-Game-Projekte. Gegen einen Obolus von 100 Dollar konnten kleine Ent-

Im kommenden Asset Flip Tycoon Simulator für PC werdet ihr selbst zum Ersteller minderwertiger Spieleklons. Corona-bedingt wurde der ursprünglich für Anfang März geplante Launch jedoch auf unbestimmte Zeit verschoben. Quelle: Narcos Digital

Viele Elemente aus dem Battle-Royale-Shooter Rules of Survival von NetEase Games – etwa das 3D-Modell des Helden – erinnern verblüffend an PUBG. Der daraus erstehende Rechtsstreit wurde erst im Frühjahr 2019 beigelegt. Quelle: NetEase Games

wickler kommende Titel einreichen, eine Vorstellungsseite dazu erstellen und das Projekt dann von der Community bewerten lassen. Kam eine ausreichende Menge an positiven Stimmen zusammen, erhielt das Spiel „grünes Licht" und durfte auf Steam verkauft werden.

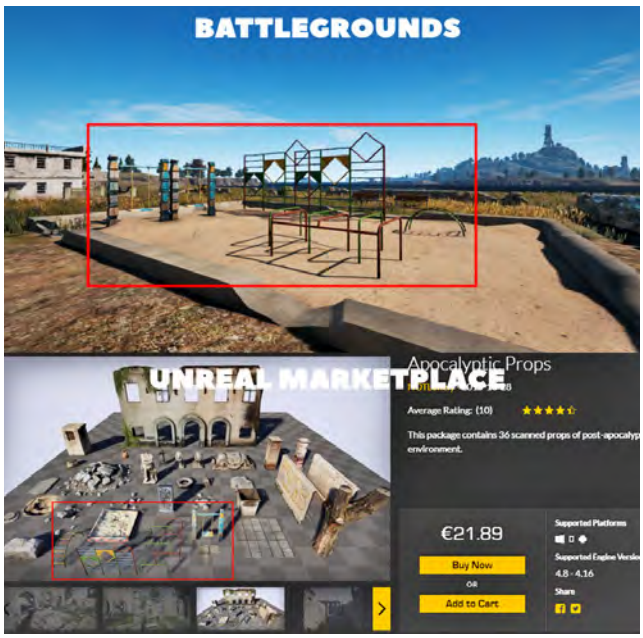
Was auf den ersten Blick durchaus sinnvoll und nach einer guten Idee klingt, wurde von zahlreichen schwarzen Schafen leider binnen kurzer Zeit massiv missbraucht. Nebst Bots, die automatisiert Bewertungen abgaben und Produktinformationsseiten mit gefälschten Screenshots und inhaltlichen Falschangaben sickerten beispielsweise immer wieder Berichte über Bestechungsmanöver durch. So bezahlten einige Entwickler Nutzer unter anderem mit Geld oder Steam-Keys, damit diese ihr Projekt positiv bewerteten.

Resultat des an sich gut gemeinten, aber miserabel umgesetzten Greenlight-Systems war eine wahre Flut an Fake-Spielen. Ganz vorne mit dabei: die Digital Homicide Studios. Frei nach dem Motto „Masse statt Klasse" veröffentlichten die Gebrüder James und Robert Romine im Akkord „Spielerlebnisse", die komplett lustlos aus günstigen Unity-Store-Assets zusammengeschustert waren und stets dieselben Macken aufwiesen. Abseits unzähliger Programmfehler, unpräziser Steuerung und repetitiver Musik zeichneten sich die Titel der US-Amerikaner in der Regel durch ein fehlendes Pause-Menü und ein weggelassene Spielende aus.

So auch im 2014 veröffentlichten Zombie-Survival-Shooter The Slaughtering Grounds, dem wohl bekanntesten Machwerk der Romine-Brüder. Nachdem man sich durch drei Spielebenen nicht enden wollender Klongegner gequält hatte, die alle auf ein und derselben KI-Routine basierten, ging es einfach wieder von vorne los. „Quälen" trifft den Nagel dabei übrigens auf den Kopf, denn der einzige Weg, einen Level abzuschließen, bestand darin, irgendwie 16 Minuten und 16 Sekunden zu überleben. Die Gesamtspielzeit belief sich damit auf knapp unter 49 Minuten. Support-Anfragen? Wurden konsequent ignoriert. Negative Nutzerbewertungen? Konsequent gelöscht.

Dass der Shitstorm rund um The Slaughtering Grounds dennoch schnell an Fahrt aufnahm, lag in erster Linie an diversen, besonders kritischen Youtubern, darunter James Stanton (alias Jim Sterling) und Joe Vargas (alias AngryJoe). Sie sezierten jedes Detail in umfangreichen Videostreams und förderten so die Aufmerksamkeit innerhalb der Steam-Community.

Eskaliert ist das Ganze gleichwohl erst, als Jim Sterling später von Digital Homicide auf eine Schadensumme von 15 Millionen Dollar verklagt wurde. Begründung: Sterlings Test (der im Übrigen nur einen Ersteindruck darstellte) sei pure Verleumdung und Diffamierung. Doch damit nicht genug. Während sich Sterling bedingt durch den Rechtsstreit mit öffentlichen Äußerungen zurückhielt, führten viele Influencer den Kleinkrieg gegen Digital Homicide fort. Die wiederum nahmen dies zum Anlass, 100 ihnen kritisch gestimmte Steam-Nutzer ebenfalls zu verklagen – unter anderem wegen öffentlicher Demütigung, Einkommensverlusten sowie der Bildung von Hassgruppen. Schadensumme diesmal: 18 Millionen US-Dollar. Der Asset Flip mutierte zum zweiten Mal zum Rechtsstreit und belastete nun auch das Image von Steam. Da die Sachlage jedoch ziemlich eindeutig war und man feindselige Aktivitäten Nutzern gegenüber nicht hinnehmen wollte, erteilte Steam Digital Homicide noch im Sommer 2016 Store-Verbot.



Auch Battle-Royale-Liebling PUBG nutzt hier und dort Assets aus dem Unreal Engine Store. Ein klassischer Asset Flip ist es damit aber noch nicht. Quelle: „AffeMeister12" via reddit.com

Der Plattformer Getting Over It with Bennett Foddy mauserte sich 2017 zum Indie-Hit. Da das herausfordernde Spielkonzept überzeugt, stört es jedoch kaum jemanden, dass hier größtenteils Unity-Store-Assets zum Einsatz kommen. Quelle: Bennet Foddy

Steam-Sammelkarten: Der ultimative Brandbeschleuniger

Zugegeben, der Rausschmiss von Digital Homicide zeigte Signalwirkung. Erledigt hatte sich das Thema Asset Flipping damit aber noch lange nicht. Die Gründe dafür sind vielfältig und stehen auch in direktem Zusammenhang mit dem Sammelkarten-System von Steam. Zur besseren Einordnung: Viele auf Steam verkaufte Spiele beinhalten digitale Sammelkarten. Verbringt der Nutzer eine gewisse Zeit mit dem Spiel oder meistert gewisse Herausforderungen, erfolgt eine Freischaltung der Karten. Allerdings wird maximal die Hälfte eines Sets durchs Spielen zugänglich. Die zweite Hälfte ergattert man nur durch Tauschen mit anderen Spielern, oder indem man sie auf einem eigens dafür eingerichteten Marktplatz auf Steam gegen kleines Geld erwirbt.

Hat der Nutzer ein vorgegebenes Kartenset beisammen, kann er daraus dann sogenannte Abzeichen craften, die wiederum Emoticons, Hintergründe, Rabattgutscheine und Gegenstände freischalten und das eigene Profil im Rang aufsteigen lassen. Was all das mit Asset Flipping zu tun hat? Ganz einfach: Bei jeder verkauften Sammelkarte verdient der Entwickler anteilig mit. Da Fake-Games zudem meist nur wenige Euro kosten, entsteht eine vermeintliche Win-win-Situation. Käufer von Fake-Games kommen preiswert an schnell freischaltbare Sammelkarten, um ihre „Reputation“ bei Steam aufzuleveln. Asset Flipper hingegen reiben sich die Hände, weil zahlreiche Unwissende trotzdem immer wieder zuschlagen. Speziell dann, wenn ein Spiel im Rahmen einer plötzlichen Rabattaktion nochmals im Preis sinkt und dann im wahrsten Sinne des Wortes für wenige Cent verramscht wird.

Steam Direct machte alles nur noch schlimmer

Doch nicht nur Steams Sammelkartenmechanik begünstigte Assets Flips. Auch Steam Direct, der Nachfolger von Steam Greenlight, hat den Kampf gegen profitorientierte Assets Flipper nicht gerade vereinfacht. Im Gegenteil: Mit der Einführung von Steam Direct am 13. Juni 2017 wurde der komplette Abstimmungsprozess durch die Community zu den Akten gelegt. Indie-Entwickler müssen seither nur noch einen einmaligen Betrag von 100 Dollar zahlen, einige Angaben zur eigenen Firma machen (Adresse, Steuernummer, Bankdaten etc.), eine Shop-Seite einrichten, die Nutzungsbedingungen abnicken und 30 Tage warten, damit Steam die Angaben überprüfen kann. Die Folge: Die Menge an zwielichtigen Asset-Flip-Spielen stieg weiter kontinuierlich an, da die Eintrittshürden streng genommen sogar abgesenkt wurden und Steams Überwachungs-Algorithmen aufgrund der schieren Massen an Veröffentlichungen Mühe hatten, Problemfälle herauszufiltern.

Hinzu kam, dass viele Entwickler begannen, die zahlreichen Schwachstellen von Steam Direct immer konsequenter auszunutzen. Bestes Beispiel: die Silicon Echo Studios. Mit viel Enthusiasmus und krimineller Energie veröffentlichte das Unternehmen insgesamt 173 Spiele auf Steam, das meiste davon Asset Flips. Die Verschleierungstaktik: Um möglichst lange unter dem Radar zu bleiben, fanden die Veröffentlichungen unter dem Decknamen von zwölf (!) verschiedenen Publisher-Namen statt. Ob Anteater Games, Digital Carrot Productions, Network Studios oder Zonitron Productions – letztendlich war alles ein und derselben Person zugeordnet. Da ein Großteil der Vermarktungsstrategie auf Beteiligungen an Steam-Sammelkartenverkäufen basierte, wurden Spiele streckenweise sogar verschenkt oder im Rahmen von Niedrigpreis-Bundles unters Volk gebracht.

Aber auch die Spiele selbst folgten dem Prinzip „Maximaler Ertrag bei minimalem Aufwand“. Raccoon Hero zum Beispiel, ein

Survive the West nutzt das „Polygon - Western Pack“. Es besteht aus 305 Einzel-Assets, die Hersteller Synty Studios zum Freundschaftspreis von 21,19 Euro anbietet. Quelle: Unreal Engine Store

Survive the West besteht fast ausschließlich aus legal erhältlichen Unreal Engine Assets. Leider machte sich der Entwickler keinerlei Mühe, diese auch nur ansatzweise spannend zu arrangieren. Was bleibt, ist ein 19 Euro teurer Open-World-Spaziergang mit Einschlaf-Garantie. Quelle: Deverinos

Für das Weltraumabenteuer Stardrop setzte der Indie-Entwickler Joure Visser aus Kostengründen vorrangig auf Materialpakete aus dem Unreal Engine Store. Storydesign, Sprachausgabe, Gameplay und vieles mehr sind dennoch gänzlich eigenständig und mit viel Herzblut gemacht. Ergo: Eindeutig kein Asset Flip! Quelle: Joure Visser

UnitZ, ein Multiplayer-FPS-Sandbox-Starter-Kit, wurde bereits dutzendfach geklont. Eine nahezu identische Auskopplung heißt Uncrowded. Bei Steam ist sie mittlerweile nicht mehr zu finden. Quelle: Unity

klassischer Puzzle-Bubble-Klon, entpuppte sich bei genauerer Betrachtung als minimal modifizierter Abklatsch eines preiswerten Puzzle-Bubble-Baukastens aus dem Unity Shop. Besonders dreist: Für die insgesamt sieben verschiedenen Nachfolger änderte der Entwickler häufig nur Level-Hintergründe. In Raccon Hero: Under The Sea etwa erlebte man ein und dieselbe Kugelschubserei unter Wasser, in Raccoon Hero: Starlight wurde vor glitzerndem Sternenhimmel geknobelt, und so weiter.

Dass diese und andere Titel trotzdem Erfolg hatten, lag nicht zuletzt an einer weiteren, typischen Masche des Studios: Man legte großen Wert auf kinderleicht zu ergatternde Steam Achievements, die zuweilen im Minutentakt aufploppten. Rekordverdächtig: Allein im Juli und August 2017 zeichneten die Silicon Echo Studios dank dieser Herangehensweise für zehn Prozent aller Steam-Verkäufe verantwortlich. Bereits einen Monat später war der Spuk dann allerdings schon wieder vorbei. Eine auf das Enttarnen von Fake-Games spezialisierte Steam-Gruppe namens „Sentinels of the Store“ (vormals „Guardians of Greenlight“) hatte den Schwindel bemerkt und öffentlich gemacht. Valve reagierte prompt – und zog den Asset Flippern noch im September 2017 den Stecker.

Geholfen hat allerdings auch diese Aktion am Ende nur wenig, denn mit Berdyev, Dexion Games, Deverions, Nikita „Ghost RUS“ Games oder Putilin Industries gerieten auch in den Monaten und Jahren danach zahlreiche Entwickler aufgrund von eindeutigem Asset Flipping immer wieder in die Schlagzeilen.

Dennoch daseinsberechtigt?

Ja, selbst die PUBG Corporation – Macher des Battle-Royale-Hits PUBG – sah sich im Sommer 2018 mit Asset-Flipping-Vorwürfen konfrontiert. Hintergrund war unter anderem das 3D-Modell eines Spielplatz-Klettergerüsts, welches findige Gamer 1:1 im offiziellen Asset-Store der Unreal Engine zum Preis von knapp 22 Euro wiederfanden. Doch ist PUBG dadurch ebenfalls ein übler Asset Flip vom Kaliber eines Raccoon Hero? Oder noch allgemeiner formuliert: Ist der Einsatz von vorgefertigten, dazu gekauften Assets per se etwas Schlechtes?

Sicherlich nicht. Vor allem dann nicht, wenn von Anfang an der Wille erkennbar ist, etwas Spielenswertes und Eigenständiges auf die Beine zu stellen. Wie gut das funktioniert, hängt aber – insbesondere bei Indie-Studios und aufstrebenden Teams – letztendlich auch mit den verfügbaren personellen und finanziellen Ressourcen zusammen. „Ein Grafikteam aus 40 Leuten anzuheuern, um ein neues Spielkonzept auszuprobieren und herauszufinden, ob es Laune macht, ist einfach keine smarte Herangehensweise. Und genau deshalb gibt es den Asset Store. Er ist eine großartige Ressource für Teams, die smart arbeiten wollen“, verteidigt Ryan Rigney, Leiter der PUBG-Kommunikationsableitung, das Vorgehen des Studios auf Reddit.

„Unsere erste Karte (Erangel), war eine Kombination aus In-House-Arbeiten von unserem Hauptquartier in Korea, zugekauften Assets sowie Grafiken, die wir an unser Team im Mittleren Westen der USA ausgelagert haben. Als unser Team dann die Karte Miramar baute, verließen wir uns immer weniger auf zugekaufte Assets. Dennoch nutzten wir sie strategisch, denn es ergibt einfach keinen Sinn, alles in einer solchen Welt komplett selbst zu erstellen. Beispielsweise nutzten wir auch einige Dinge aus der Erangel-Karte zum Bau von Miramar. Warum sollte ein Künstler zwei Wochen darauf verwenden, eine Skulptur zu erschaffen, wenn er stattdessen diese zwei Wochen dazu nutzen könnte, etwas zu schaffen, was wirklichen Sinn für den Spieler hat?“ Klingt nachvollziehbar? Für uns auf jeden Fall! Herz- und seelenlose Assets Flips vom Schlage eines The Bullet können uns hingegen auch in Zukunft gestohlen bleiben.

Wie ist eure Meinung zum Thema? Habt ihr schon mal Geld für ein Fake-Spiel ausgegeben? Was könnte Nintendo tun, um notorischen Asset Flippern im eShop einen Riegel vorzuschieben? Sollten Betreiber von bekannten Download-Stores das Ganze überhaupt regulieren? Oder sind am Ende vor allem Community und Medien gefragt, um Missstände aufzuklären? Schreibt uns eure Meinung!

Ordentlich was los: Die Stream Trading Card Community ist seit dem 15. Mai 2013 aktiv und kann mittlerweile über 1,78 Millionen Mitglieder vorweisen. Quelle: Steam

PAPER MARIO: THE ORIGAMI KING

Spielerisch dünn wie Papier oder ein deutlich positiveres Papier-Wortspiel, das uns aber gerade nicht einfällt? Wir haben The Origami King mehrere Stunden lang gespielt!

Das Nintendo-Jahr 2020 ist auch nach der Halbzeit noch eine große Unbekannte: Welche Spiele der Switch-Konzern für das gar nicht mal mehr so ferne Weihnachtsgeschäft in der Pipeline hat, ist die Frage aller Fragen. Lange schien auch der Sommer eine Exklusivspiel-Dürrestrecke zu werden, bevor vor wenigen Wochen völlig überraschend Paper Mario: The Origami King angekündigt wurde. Und jetzt ist der Titel auch schon da – potz Blitz! Den bisherigen Trailern war zu entnehmen, dass das Abenteuer, was die Weltgestaltung angeht, einen Schritt zurück zu den von vielen Fans präferierten Anfängen der Serie machen würde, andere Aspekte erinnerten hingegen stark an die neue Ausrichtung in Form von Sticker Star und Color Splash. Jetzt haben wir auch schon die fertige Fassung von Origami King im Büro, und die Antwort auf die Frage, an welchem Ansatz sich das Spiel nun mehr orientiert ist ... an keinem von beiden. Tatsächlich ist's eine wilde Mixtur aus Neu und Alt, die bei allen vorhandenen Qualitäten leider sehr offensichtlich zwischen den Stühlen steht, auch neue Probleme mit sich bringt und wohl für manch fragende Gesichter sorgen wird. Davon konnten wir uns anhand der ersten paar Spielstunden überzeugen, welche die Grundlage für diese Vorschau bilden.

Angriff der Origamis

Bezüglich der Geschichte merkt man, dass die Entwickler sich von der doch gar simplen Formel „Bowser macht was Böses" wegbewegen wollten. Die Stachelkröte ist zumindest im frühen Spielverlauf auf eine Nebenrolle beschränkt, stattdessen fällt der fiese Origamikönig Olly über Pilzkönigreich und Peaches Schloss her. Die royale Residenz wird in Bastelpapier gewickelt und hinfortgetragen, Bowsers Schergen zu unfreiwilligen Origamigehilfen zusammengefaltet, Peach entführt und auch sonst allerlei Schabernack angestellt. Es liegt also wieder mal an Paper Mario, dem unheilvollen Treiben gemeinsam mit Ollys deutlich weniger diabolischer Schwester Olivia Einhalt zu gebieten und die Enden der Papierstreifen zu bereisen, die Peaches Schloss umwickelt halten. Die Prämisse ist denkbar simpel, aber sympathisch und gerade der fast Horrorspiel-mäßige Vibe während der gewaltvollen Übernahme durch Ollys Schergen versprüht

Grafisch ist Paper Mario eine wahre Augenweide. Der Papierstil wurde mit so viel Liebe zum Detail umgesetzt, dass man kaum jemals aus dem Staunen herauskommt.

Um Gegner effektiv angreifen zu können, muss man sie zuerst richtig anordnen. Die Idee ist toll, in der Praxis ziehen sich die Gefechte dadurch aber in die Länge.

Die von fiesen Papierfressern angekaute Welt ist voller Löcher, die wir mit Papierschnipseln stopfen. Fast alles im Spiel dreht sich ums Basteln und Kleben.

In den Auseinandersetzungen mit Endgegnern müssen wir uns auf dem Kampfrad einen Pfad zurechtlegen, um Items aufzusammeln und am Ende kräftig zuzuschlagen.

viel Charme. Schlussendlich ist die Geschichte aber wie in den letzten beiden Teilen vor allem eines: Ein Anlass dafür, so viele Papier- und Bastelgimmicks wie nur irgend möglich unterzubringen. Das ist ein bisschen schade, denn in den Anfängen der Serie war die papierdünne Gestaltung vor allem dafür da, die Rollenspiele von den „normalen" Mariospielen abzuheben. Jetzt wird überall gefaltet und geklebt, alles um uns herum besteht aus Karton und anderen Bastelmaterialien und spielerisch ist alles auf diesen netten, aber irgendwann doch leicht abgenutzten Gag ausgerichtet. So kann Mario nun dank Olivia an bestimmten Plattformen seine Arme in ausfahrbare Papiergliedmaßen verwandeln und damit zum Beispiel Teile der Levelstruktur wegreißen oder Klebebänder abziehen. Die Feindesarmee setzt sich wie erwähnt aus Origamigesellen zusammen, uns versperren riesige Pappmaché-Widersacher den Weg und als primäre Bosse wartet wortwörtlicher Bürobedarf auf uns. Der Fokus auf Papier mag Geschmacksache sein, uns geht er aber teilweise zu weit, denn Paper Mario hatte auch ohne ihn stets unheimlich viel Charme. Nun scheint es, als müsste das Thema auf Teufel komm raus immer Teil der Erzählung sein. So kritisch wir diesen Aspekt auch sehen, dass Paper Mario: The Origami King, wie schon der Wii-U-Vorgänger auch, absolut fantastisch aussieht, ist unbestreitbar. Die gebastelten Figuren und Umgebungen wirken teilweise so real, als hätte man echte Objekte eingescannt, und die Liebe zum Detail auf jedem Meter Weg ist beeindruckend. Schön auch, dass der Humor in den Dialogen wieder einmal allererste Sahne ist. So viel Wortwitz und so viel gelungenen Meta-Humor findet man in kaum einer anderen Nintendoreihe! Worauf wir gerne verzichtet hätten, ist aber die riesige Toad-Schwemme, denn die Pilzköpfe stellen erneut den Großteil der NPCs dar, die wir auf unserer Reise durch die Papierwelt treffen.

Alles ist verbunden!

Ein Schritt vorwärts, zwei Schritte zurück: wir hoffen, dieses Motto zieht sich nicht durch das ganze Spiel. Auf der Positiv-Seite verorten wir die Tatsache, dass

Das Papier-und Bastelgimmick zieht das Abenteuer konsequent durch. Neben normalen Pappkameraden und Origami warten auch noch Pappmaché-Gesellen auf uns.

Am Sammelkram hängt, zum Sammelkram drängt doch alles, und somit gilt es in Origami King Statuetten, flickbare Löcher, Toads und versteckte Blöcke aufzuspüren.

Anstatt wie in den letzten drei Teilen der Reihe erwartet uns diesmal eine zusammenhängende Welt. Von Anfang an frei erkundbar ist sie aber nicht.

die Entwickler von der Spielstruktur von Super Paper Mario Sticker Star und Color Splash Abstand genommen haben und nun wieder mit einer zusammenhängenden Welt aufwarten. Dadurch ist das Pilzkönigreich einfach ein in sich stimmigerer Ort mit nachvollziehbaren Dimensionen, zudem erlaubt dieser Ansatz, dass wir viele geheime Areale entdecken können und sich durch clevere Shortcuts völlig neue Zusammenhänge auftun. Zu tun und finden gibt es in der Welt auch einiges. So klauben wir etwa versteckte Statuen für unsere Sammlung auf, entdecken geheime Fragezeichenblöcke, machen so gut wie überall die erwähnten Toads ausfindig und versuchen uns an allerlei Geschicklichkeitstests wie einem Angel-Minispiel. Immer mit dabei haben wir einen Sack voller Papierschnipsel, die wir aus so gut wie allen Gegenständen in der Welt herausschütteln beziehungsweise mit unserem allzeit bereiten Hammer herushämmern können. Mit besagten Papierfetzen stopfen wir von fiesen Pappmaché-Unholden in die Pampa gefressene Löcher, unter denen die Drahtstruktur der gebastelten Umgebungen hervorlugt. Spielerischen Gehalt hat das keinen, es ist aber eine nette kleine Beschäftigung und entspricht den Farbverteilereien aus Color Splash. Allerdings gibt's einen großen Unterschied: Während wir unseren maximalen Farbvorrat durch Kämpfe nach oben trieben, ist die Erhöhung der Schnipselmenge fix an den Storyfortschritt gebunden.

Kampfkrampf

Und damit kommen wir zum größten Problem, mit dem wir in The Origami King im wahrsten Sinne des Wortes bislang zu kämpfen hatten: die Kämpfe. Diese laufen serientypisch (von Super Paper Mario mal abgesehen) rundenbasiert ab und das Ressourcen-Management aus Sticker Star und Color Splash, bei dem jede Aktion an einen Sticker respektive eine Karte gebunden war, ist Geschichte. Stattdessen wartet aber ein neues Gimmick auf uns. Alle Kämpfe finden in einer kreisrunden Arena statt, und in ausnahmslos jeder Auseinandersetzung muss vor den eigentlichen Attacken erst die Positionierung der Feinde angepasst werden, um maximalen Schaden auszuteilen. Dafür können wir die beweglichen Kreise der Arena drehen und die einzelnen Spalten zudem verschieben. Im Grunde handelt es sich bei dem System um einen kleinen Geschicklichkeitstest, bei dem wir unter Zeitdruck die bestmögliche Formation für Sprung- und Hammerangriffe finden müssen. Die Theorie ist gut, allerdings zeigen sich die Probleme in der Praxis schon nach wenigen Gefechten. Erstens, findet man die ideale Formation nicht, muss man nicht nur öfter attackieren, man erhält auch weniger Angriffskraft. Man wird also doppelt bestraft, was schnell frustriert. Viel drastischer ist aber der Umstand, dass die Kämpfe durch dieses Vorspiel schlussendlich nicht schwerer werden, sich aber massiv in die Länge ziehen. Sobald der neuartige Ansatz seinen Reiz verloren hat und zur Routine geworden ist, und das geschieht sehr, sehr schnell, ist das Resultat, dass jeder der zahlreichen Kämpfe mindestens drei- bis viermal so lange dauert, wie es notwendig wäre. Der Trost: Man hat kaum Nachteile, wenn man den in der Welt sichtbaren Feinden einfach ausweicht, denn als Belohnung für die Auseinander gibt es wie erwähnt keinen erhöhten Fitzelvorrat und auch keine Erfahrungspunkte, sondern ausschließlich Münzen. Mit denen wird man dermaßen zugeschmissen, dass das Sammeln für uns schnell den Reiz verlor. Wir hoffen, dass im Verlauf des Spiels ein weiterer Anreiz geschaffen wird, um die Münzen einsacken zu wollen. Das eigentliche Kampfsystem, sobald man denn zuschlagen darf, ist allerdings zu unserer Freude so simpel und unterhaltsam wie eh und je. Wir wählen die Art des Angriffs aus, drücken im richtigen Moment „A", um noch stärker zuzuhauen und gehen beim Verteidigen genauso vor, um einen Teil des Schadens abzuwenden. Ohne Belohnung für unsere Mühen und wegen des unnötig zeitintensiven Vorgeplänkels will aber nicht ganz so viel Kampfesfreude aufkommen wie in den den frühen Paper-Mario-Teilen. Wir können unsere Werte durch unterschiedliche Items und Amulette, die uns

Der Humor des Spiels ist wie schon in Color Spash für Wii U über jeden Zweifel erhaben. Gar so eine große Toad-Flut hätte es unserer Meinung nach aber nicht gebraucht.

Als primäre Bosse stellen sich uns Bürogegenstände in den Weg. Die verfügen zwar über Persönlichkeit, die Idee ist trotzdem recht bizarr. Normale Bosse gibt's aber auch.

passive Boni verleihen, ein wenig individualisieren und am vorgegebenen Punkten steigen auch maximale Lebensenergie, Angriffskraft und Co. Zudem finden sich nach und nach all die Toads, die wir in der Welt gerettet haben, als Zuschauer auf den Rängen rund um die Kampfarena ein und für ein geringes Münz-Entgelt stehen sie uns durch zugeworfene Items, Attacken gegen Feinde und mehr zur Seite. All das ist aber nicht genug, um das Kampfsystem merkbar zum Hit zu machen.

Besser: Bosse

Ansprechender sieht die Sache bei den Bosskämpfen aus. Auch die finden in der Arena statt, allerdings wird der dreh- und schiebbare Boden dort deutlich anders und viel kreativer genutzt. Anstatt die Feinde anzuordnen, ist es hier unsere Aufgabe, uns mithilfe von Pfeilen einen Weg zum in der Mitte residierenden Boss und idealerweise seinem Schwachpunkt zu bahnen. Legen wir uns einen smarten Pfad zurecht, so stolpern wir auf dem Weg auch noch über heilende Herzen, Briefe mit Tipps, wie wir am besten gegen den Obermotz vorgehen und andere Helferlein – etwa ein Feld, welches uns zweimal hintereinander angreifen lässt. Das funktioniert gut und macht Spaß, nicht zuletzt, da jeder Endgegner eine andere Strategie erfordert. Manche lassen sich nur von bestimmten Seiten angreifen, andere sind gegen bestimmte Vorgehensweisen immun, wieder andere platzieren Fallen in der Arena, die es zu umgehen gilt. Klasse! Weniger überzeugt hat uns die Wahl der Widersacher. Wir haben schon eingangs erwähnt, dass das strikt durchgezogene Bastelgimmick dafür sorgt, dass wir gegen leibhaftiges Büroequipment antreten. So ist der erste primäre Boss des Spiels eine Schachtel Buntstifte. Das ist an sich schon durchaus für Lacher gut, und dieser Obermotz verfügt obendrein über witzig geschriebene Dialoge. Im Grunde ist diese dennoch seltsame Designentscheidung aber wohl darauf zurückzuführen, dass die Entwickler die von vielen Fans wenig geliebten „Dinge“ aus den beiden Vorgängern unbedingt irgendwie ins Spiel integrieren wollten. Waren Ventilator, Winkekatze und Co. dort Items, die man im Kampf einsetzen konnte, wechseln sie jetzt halt die Seiten und geben uns auf die Mütze. Das ist schade, denn mit Rumpel, Lohviata, Lohbert, Graf Knickwitz und Co. aus den früheren Paper-Mario-Spielen lieferte man dereinst ebenso lustige wie charakterstarke Widersacher ab. Und jetzt: Stifte. Kein adäquater Ersatz, wie wir finden! Wir wollen uns hier aber nicht zu sehr beschweren, denn vor besagter Buntmalerei-Keilerei treten wir auch gegen einen anderen Endgegner an und wir hoffen auf weitere Zwischenbosse ohne Büro-Flair. Wenn wir nicht gegen diese Büro-Bosse kämpfen, dann aber immer gegen Origamiwesen. „Normale“ Papiergegner gibt es zumindest in den ersten Spielstunden nicht.

Die Frage nach dem Warum

Die schiere Liebe bezüglich des Designs, das Talent hinsichtlich Weltgestaltung, die Atmosphäre, die famose Grafik, jede Menge extrem kreative Momente, der einmalige Humor – all diese Elemente sind in The Origami King enthalten und könnten damit Teil eines wahrhaftigen Meisterwerks sein. Spätestens seit Sticker Star, eventuell auch schon seit Super Paper Mario, befindet sich die Reihe aber auf einer Identitätssuche, die sie gar nicht gebraucht hätte. Deshalb vermissen wir bislang am neuen Teil auch einige Features der klassischen Paper-Mario-Abenteuer. Warum keine fixen Begleiter mehr, sondern nur Kurzzeitbekanntschaften? In unserer Zeit mit dem Spiel trafen wir allerdings noch gar keinen Begleiter, der uns im Kampf unterstützt. Warum entschied man sich für die Arena-Mechanik, welche Kämpfe in die Länge zieht? Allerdings: Wir haben nur die ersten Stunden von The Origami King erlebt, auf diesen basieren unsere Eindrücke. In der nächsten Ausgabe liefern wir alle Informationen im Test! **Lukas Schmid**

Gerade in den Innenarealen hat man teilweise fast das Gefühl, als würde man ein wunderschönes spielbares Diorama vor sich haben.

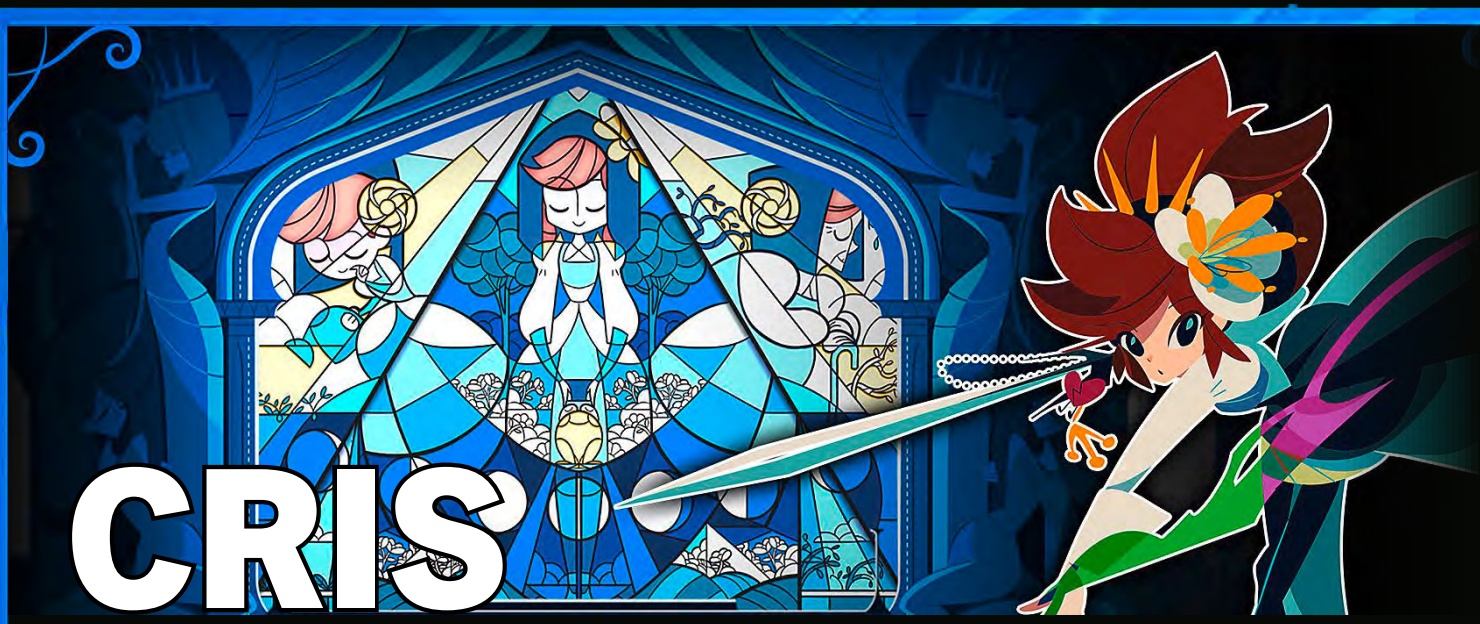
MEINUNG
Lukas Schmid

Wahnsinnig charmant, wunderschön, aber wohl keine Rückkehr zu alten Stärken

Ich bin Paper-Mario-Fan der ersten Stunde, auch Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars habe ich irgendwann auf der Wii nachgeholt und die Mario&Luigi-Abenteuer wurden natürlich auch alle gespielt. In den letzten Jahren machte es mir Nintendo aber nicht immer leicht, diese Liebe aufrecht zu erhalten. Das andersartige, aber trotzdem definitiv zum Paper-Mario-Kosmos passende Super Paper Mario gefiel mir noch sehr gut, mit Sticker Star leiteten die Entwickler aber eine drastische und bis zum heutigen Tage logisch nicht nachvollziehbare Veränderung an der Grundstruktur ein, welche die kommenden Spiele immer mehr ihrer Rollenspielelemente beraubte. Warum führte man eine Reihe, die mit dem zweiten Teil namens Die Legende vom Äonentor weltweit absolute Bestnoten absahnte, bewusst in eine Richtung, die vielen so gar nicht schmeckte? Nach Color Splash, welches viele Dinge richtig machte, dachte ich, dass sich die Serie nun wieder auf der richtigen Spur befinden würde. Mal sehen, ob der weitere Spielverlauf noch Linderung bringt, aber momentan sitzt The Origami King noch zwischen zwei Stühlen – dem alten und dem neuen Paper Mario.

INFOS

Termin:	17. Juli 2020
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Intelligent Systems



CRIS TALES

Cris Tales vereint althergebrachte Japano-Rollenspiel-Tugenden mit einem spannenden Zeitreise-Feature und anderen interessanten Ideen.

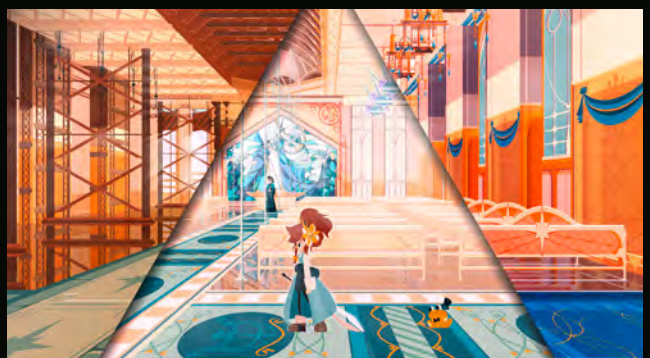
Zeitreisen in Videospielen gibt es wohl ähnlich lange wie das Medium selbst. Kein Wunder, die Idee, die Gegenwart zu verlassen und zu sehen, was in der Zukunft passiert oder zurückzureisen und den Verlauf der Geschichte zu beeinflussen, fasziniert den Menschen ja schon seit Ewigkeiten. Allzu kreativ umgesetzt ist der Vorgang in Spielen dann aber selten, man reist halt zurück oder nach vorne und agiert dann auf der entsprechenden Zeitebene. Cris Tales geht einen etwas anderen Weg. Auch hier verfügen wir über die Macht, den Verlauf der Zeit zu manipulieren. Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft finden hier aber gleichzeitig statt und alle unsere Entscheidungen und Veränderungen wirken sich direkt aus. Klingt vielversprechend und ist es auch, wie wir angesichts einer Live-Demo, welche die Entwickler uns vorspielten, und im anschließenden Gespräch mit den Machern selbst feststellen konnten. Teile des Gameplays, welches wir zu Gesicht bekamen, wurden bereits im Rahmen eines Gameplay-Videos anlässlich der Enthüllung von Cris Tales während der E3 2019 gezeigt. Auch eine über die diversen Downloadstores verfügbare Demo mit anderem Inhalt verschaffte interessierten Fans damals einen ersten Eindruck von dem Spiel. Schon zu diesem Zeitpunkt blickten wir in einer E3-Vorschau auf den Titel. Nun bekamen wir aber neue Abschnitte zu sehen, zudem hat sich das Abenteuer seit dem vergangenen Sommer natürlich weiterentwickelt.

Es muss nicht immer Japan sein

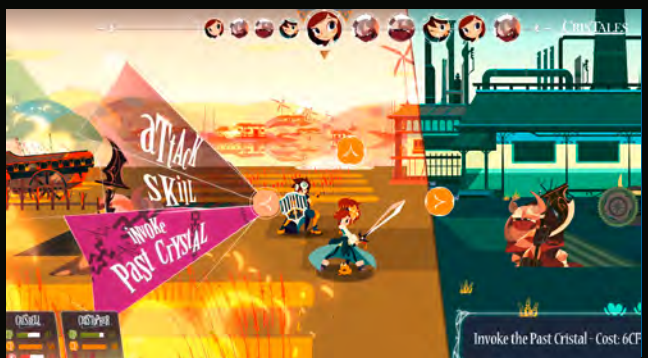
Worum geht's? Wir schlüpfen in die Gestalt der primären Heldin Crisbell, ihres Zeichens Zeitmagierin in einem Fantasy-Königreich. Um ihre Heimat ist es nicht gut bestellt, denn die fiese Zeitkaiserin hat es auf die Macht über die gesamte Welt abgesehen, was wir natürlich nicht geschehen lassen können und uns ihr mit einer illustren Gruppe an Mitstreitern in den Weg stellen. Klingt nach einem typischen JRPG-Plot und ist es auch. Obwohl von einem kolumbianischen Team entwickelt, ist Cris Tales ganz offiziell eine Liebeserklärung an alte und neuere Rollenspiele aus Fernost, etwa an Final Fantasy 6 und Chrono Trigger, aber zum Beispiel auch an Bravely Default und Persona 5. Soll heißen: Uns erwarten eine Oberwelt, von der aus wir zu verschiedenen Städten und linearen Arealen gelangen, Zufallskämpfe, die uns in rundenbasierte Auseinandersetzungen schicken und Micromanagement mit Blick auf unsere Ausrüstung und Items.

Die Zeiten ändern sich

Wodurch sich Cris Tales aber absetzt, ist eben das Zeitreise-



Der kleine Frosch Matthias ist immer an unserer Seite und springt für uns in Vergangenheit und Zukunft. Dabei wird er zur Kaulquappe respektive zur Opa-Amphibie.



Das rundenbasierte Kampfsystem funktioniert prinzipiell sehr klassisch. Crisbells Zeitmanipulationsfähigkeiten verleihen ihm aber jede Menge zusätzlichen Pep.

feature. Sind wir in Dörfern und anderen Gebieten unterwegs, in denen wir anstatt auf Feinde auf NPCs treffen, so wird der Bildschirm dreigeteilt dargestellt. Wir befinden uns in der Mitte, in der Gegenwart, links sehen wir die Vergangenheit und rechts die Zukunft. Mittels Matthias, eines kleinen Frosches, der uns begleitet, können wir auch direkt in die neben uns liegenden Zeitlinien vordringen und zum Beispiel Gegenstände in die Gegenwart stibitzen oder Dinge verändern. Süß: Geht er in die Vergangenheit, so wird Matthias zur Kaulquappe, in der Zukunft sehen wir ihn als alten, leicht moppeligen Frosch. Unsere Taten haben massive Auswirkungen, sowohl in der Hauptstory als auch in den laut Entwicklern zahlreichen und umfangreichen Nebenquests. Durch unser Eingreifen können Städte untergehen oder florieren, Menschen leben oder sterben und sich Beziehungen unter Figuren drastisch verändern, alles in Echtzeit, sodass wir die Auswirkungen unseres Handelns direkt sehen. Eine spannende Idee, die mit großen Herausforderungen für die Macher einhergegangen ist. Sie mussten die Städte nicht nur jeweils dreimal gestalten, sondern auch in mehreren Zuständen. Ausgehend davon, welche Entscheidungen wir getroffen haben, können etwa Häuser heruntergekommen oder neu renoviert sein, ganze Bereiche geflutet und mehr, und diese Dinge beeinflussen sich wiederum untereinander. Im Gespräch meinten die Entwickler, dass viele Elemente deswegen in bis zu 30 verschiedenen Variationen gestaltet werden mussten.

Tut morgen erst richtig weh

Auf der Oberwelt und in den Feindesgebieten fällt die Darstellung der Zeitebenen weg, in den Gefechten kommt sie aber wiederum zum Tragen. Wir stehen in der Mitte des Bildschirms, unsere Feinde positionieren sich links und rechts von uns. Drei Mitglieder unserer siebenköpfigen Party auf einmal können an einer Schlacht teilnehmen. Crisbell kann entsprechend des Systems aus den Städten links einen Zeitriss in die Vergangenheit öffnen, rechts einen ebensolchen in die Zukunft und Gegner an den entsprechenden Stellen dadurch beeinflussen. Eine in der Gegenwart furchteinflößende Kreatur mag in der Vergangenheit nur ein vergleichsweise harmloser Jüngling sein, in der Zukunft ein wehrloser Greis. Genauso können manche Widersacher durch einen Zeitwechsel aber natürlich auch massiv an Gefährlichkeit gewinnen. Wann Crisbell ihre Kräfte nutzt und wann nicht, ist der Schlüssel zum Erfolg. Darüber hinaus können wir Attacken und Aktionen unserer Mitstreiter durch das Zeitreisefeature beeinflussen. So kann es sehr effektiv sein, einen Feuerball auf einen Feind zu werfen, sodass dieser in Flammen steht. Schicken wir den armen Kerl anschließend in die Zukunft, so brennt er quasi über viele Jahre hinweg und der ihm zugefügte Schaden maximiert sich.

Die Dialoge werden mittels Standbildern vorangetrieben. Schön: Sämtliche Gespräche sind in englischer Sprache und dem bisherigen Anschein nach ordentlich vertont.

Nehmen wir von NPCs Sidequests an, so hat das oftmals starke Auswirkungen auf Figuren und die Spielwelt. Oftmals müssen wir auch moralische Entscheidungen treffen.

Vom Klempner gelernt

Besonders in den Bosskämpfen, aber auch in den normalen Auseinandersetzungen, wird dieses System fast zum Rätselspiel. Ein Endgegner mag über einen Eisenschild verfügen, der keinerlei Angriffe durchlässt. Also machen wir den Schild mit einem unserer Mitstreiter nass, schicken den Feind in die Zukunft und sehen, wie das Metall durch die Feuchtigkeit im Laufe der Jahre zersetzt wurde und keinen Schutz mehr bietet. An anderer Stelle befindet sich ein Roboterboss im der Vergangenheit noch in der Produktion, sodass wir seinen Arm angreifen können, da dieser noch nicht über einen schützenden Panzer verfügt. Das System verheißt viele interessante Ideen, ansonsten sind die Kämpfe aber eben bewusst sehr traditionell. Eine Leiste zeigt an, wer als nächster eine Aktion ausführen kann, wir greifen via Auswahlmenü auf Angriffe, Items und Co. zu und haben stets einen wachen Blick auf Lebensenergie und Magiepunkte. Zudem hat man die Möglichkeit, durch gut getimte Knöpfchendrückereien besonders stark zu attackieren respektive bei einem feindlichen

Durch die Dreiteilung des Bildschirms in Städten sehen wir gleichzeitig was war, was ist und was in der Zukunft noch sein wird.

Der Grafikstil des Spiels ist definitiv einzigartig und vermittelt gerade durch die flachen Texturen einen interessanten Tiefeneffekt, wie man ihn ähnlich von Paper Mario kennt.

Angriff Schaden abzuwenden oder zumindest zu minimieren. Das kennt man aktuell vor allem aus Paper Mario, die primäre Inspiration für das Feature war aber das erste Mario-Rollenspiel überhaupt, Mario RPG: Legend of the Seven Stars für das SNES.

Statisch, aber redefreudig

Sogar noch mehr Mario-Inspiration hätten wir uns beim Erkunden der Spielwelt vorstellen können, welches größtenteils offenbar auf bloßes Herumgerenne hinausläuft, mit den obligatorischen Schatzkisten, die man findet, wenn man ein wenig vom Hauptpfad abweicht. Das ist völlig in Ordnung, aber halt auch nicht sonderlich interessant. Der simple, handgezeichnete Stil des Abenteuers könnte unserer Meinung nach in Kombination mit leichten Platforming-Elementen gut funktionieren. In puncto Präsentation setzt Cris Tales ansonsten primär auf mit leicht animierten Standbildern umgesetzte Zwischensequenzen und Dialoge. Schön: Sämtliche Texte verfügen über englische Sprachausgabe, die zumindest dem bisherigen Eindruck nach kompetent klingt.

Ein potenzielles Indie-Highlight

Etwa 20 Stunden soll es brauchen, um Cris Tales durchzuspielen, mehr, wenn man alles erledigen will. Das ist für ein Rollenspiel nicht gewaltig, im Zweifelsfall ist uns ein kurzes, gut gestaltetes Abenteuer aber freilich lieber als eines mit großem Umfang, welches künstlich in die Länge gezogen wurde. Nach allem, was bis bisher zu sehen bekommen haben, sind wir zuversichtlich, dass die Entwickler hier auf einem guten Weg sind, ein spannendes, liebevoll gemachtes Abenteuer mit eigener Identität und einer wirklich kreativen Zeitreise-Idee abzuliefern. **Lukas Schmid**

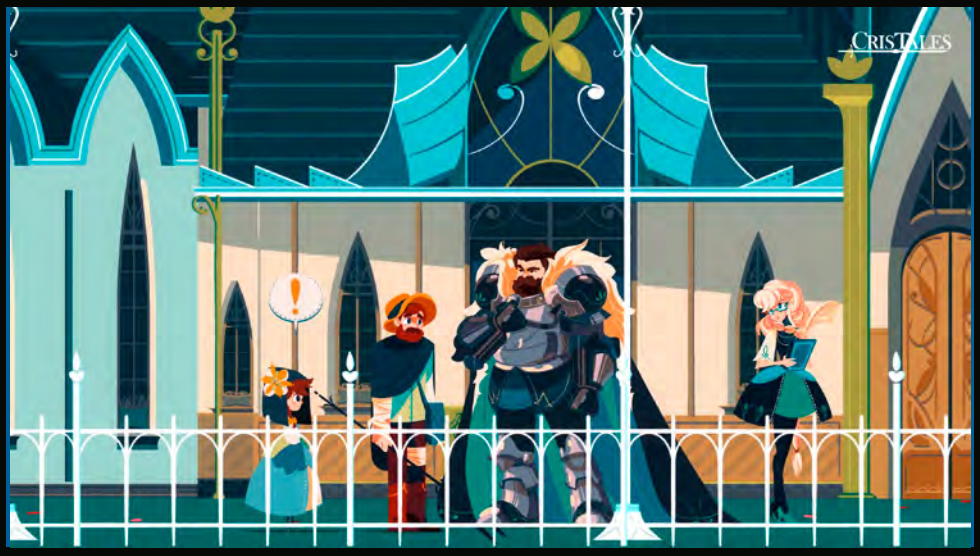
MEINUNG
Lukas Schmid

Spannende Grundidee, gepaart mit bewährten Elementen – das könnte was werden!

Die Arbeit, welche in das Design und die Gestaltung der Figuren und Spielwelt geflossen sind, ist offensichtlich. Wie die Entwickler sagen, mussten viele Gebiete ja mehrere dutzend Male in verschiedenen Varianten gestaltet werden, um alle Zeitreise-Eventualitäten abzubilden. Trotzdem holt mich persönlich der Grafikstil von Cris Tales einfach nicht ab. Davon mal abgesehen, gefällt mir aber sehr gut, was ich sehe. Das Zeitreisefeature mit der gleichzeitigen Darstellung dreier Realitätsebenen habe ich so noch in keinem Spiel gesehen und was die Entwickler damit anstellen, wirkt kreativ und durchdacht. Die eigentlich sehr klassischen, rundenbasierten Auseinandersetzungen etwa dürften dadurch einen ganz einzigartigen Touch erhalten. Ich bin auf jeden Fall gespannt und freue mich auf das Zeitreise-Abenteuer!

INFOS

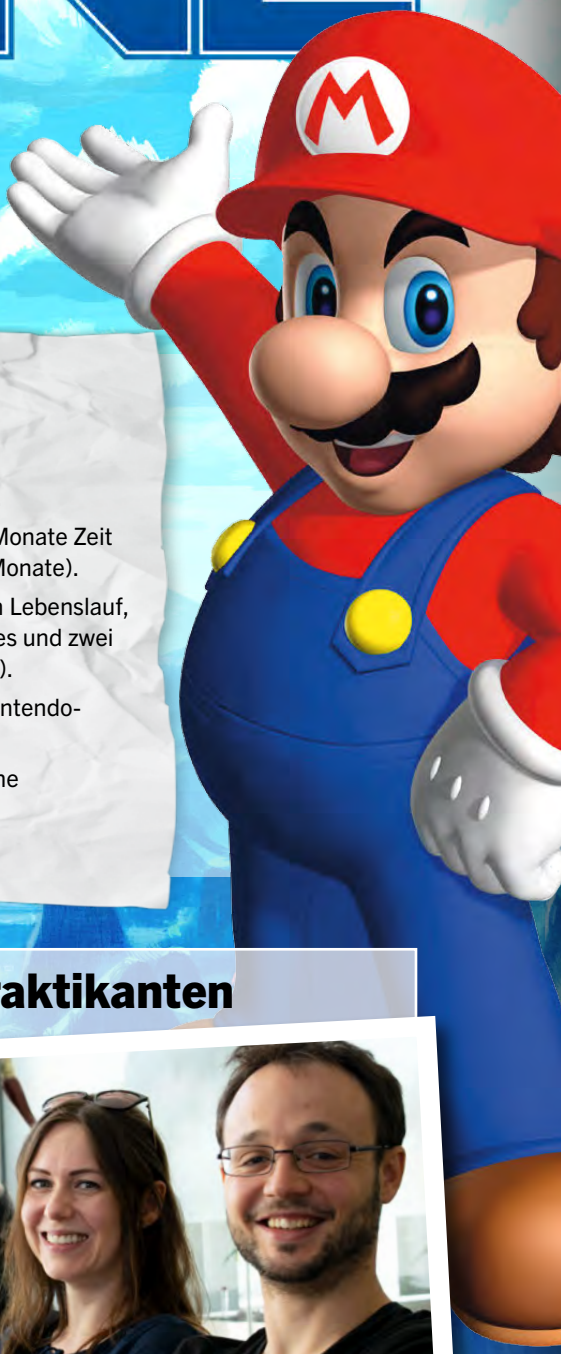
Termin:	17. November 2020
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Modus Games
Entwickler:	Dreams Uncorporated



Wie es sich für ein gutes JRPG gehört, werden innerhalb der Städte kleine, größtenteils für sich stehende Geschichten erzählt.

WERDE PRAKTIKANT BEI DER N-ZONE

Als Praktikant bei der N-ZONE schnupperst du in den Redakteursjob hinein, schreibst Artikel, erstellst Videos und zockst die neuesten Spiele. Für 2020 haben wir Praktikumsplätze zu vergeben!



DAS ERWARTET DICH BEIM PRAKTIKUM:

- Enge Zusammenarbeit mit den N-ZONE-Redakteuren
- Vielfältige redaktionelle Tätigkeiten
- Eigenständiges Verfassen von Artikeln nach Anleitung für Magazin und Website
- Erstellen von Videoaufnahmen und Screenshots
- Die neuesten Games auf aktuellen Nintendo-Konsolen spielen

CHECKLISTE FÜR DEINE BEWERBUNG:

- ❑ Du bist mindestens 18 Jahre alt.
- ❑ Du hast für das Praktikum drei Monate Zeit (Pflichtpraktikum bis zu sechs Monate).
- ❑ Deine Bewerbung umfasst einen Lebenslauf, eine Kopie des letzten Zeugnisses und zwei Probeartikel (Vorschau und Test).
- ❑ Du fühlst dich in der Welt von Nintendo-Konsolen zu Hause.
- ❑ Dein Schreibstil ist originell, deine Rechtschreibung sicher.

Das N-ZONE-Team – alles ehemalige Praktikanten

Karrierestart mit einem Praktikum bei der N-ZONE

Egal ob Johannes, Lukas oder N-ZONE-Chefin Katharina – alle Kernmitglieder des aktuellen N-ZONE-Redaktionsteams haben einst als Praktikanten bei uns im Verlag begonnen und sind auf diese Weise in die Branche eingestiegen. Wenn auch du erste Erfahrungen sammeln willst und einen Fuß in die schreibende Zunft setzen möchtest, dann bewirb dich doch bei uns für ein Praktikum!

DEINE BEWERBUNG RICHTEST DU BITTE AN:

bewerbungen@computec.de

Oder per Post an:
Computec Media GmbH • Stichwort: Bewerbung
Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Straße 83 • 90762 Fürth

NEW POKÉMON SNAP

Jahrelang haben es sich viele Fans gewünscht, nun wird tatsächlich daran gearbeitet: New Pokémon Snap erscheint für die Switch. Wir fassen alles zusammen, was wir bisher zum Spiel wissen.

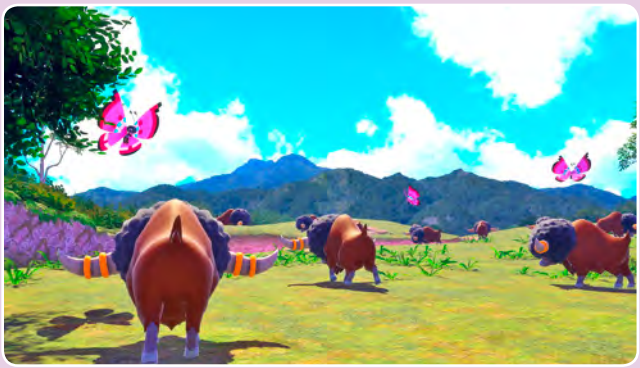
Als The Pokémon Company im Juni eine Videopräsentation mit dem Namen „Pokémon Presents“ ausstrahlte, konnten es viele langjährige Taschenmonster-Fans vermutlich erst einmal kaum glauben. Haben die da gerade wirklich … ein neues Pokémon Snap angekündigt? Ja. Haben sie! Mit dem Titel New Pokémon Snap befindet sich derzeit ein Spiel für die Nintendo Switch in Entwicklung, das „ein brandneues Abenteuer, inspiriert vom Nintendo-64-Klassiker“ werden soll, so der (aus dem Englischen übersetzte) Wortlaut auf dem offiziellen Pokémon-Twitter-Account. Daraus lässt sich auch gleich die erste Erkenntnis ableiten: Es handelt sich bei New Pokémon Snap wohl wirklich um ein ganz neues Spiel, das auf dem gleichen Gameplay-Konzept aufbaut wie seinerzeit Pokémon Snap für das Nintendo 64.

Bereise die Inseln

Bleibt allerdings die Frage im Raum, ob New Pokémon Snap nicht trotzdem auch alte Levels vom N64-Ableger in aufgefrischten Varianten beinhalten wird. Vielleicht als Belohnung für das Durchspielen des gänzlich neuen Teils von New Pokémon Snap? Echte Hinweise gibt es darauf zwar nicht, der Gedanke ist aber nicht komplett abwegig. Ein paar konkretere Hinweise auf das, was da von dem Switch-Spiel zu erwarten ist, gibt allerdings der rund einminütige Trailer, der einige hübsche Szenarien zeigt. Eine weite Wiese mit zahlreichen Tauros, eine Prärie mit einigen vorbeifliegenden Swaroness, ein sonniges Küstengebiet mit einem

Wie schon beim Nintendo-64-Original lockt ihr wilde Taschenmonster mit Äpfeln an und motiviert sie zur Interaktion für besonders hübsche Fotomotive.

Auch bei New Pokémon Snap ist es wieder eure Aufgabe, Pokémon in ihren natürlichen Habitaten so hübsch und beeindruckend wie möglich abzulichten.



Auf eurer Fotosafari durch die Welt der wilden Pokémon verschlägt es auch in ganz unterschiedliche Gebiete wie Küsten, Berge oder den Dschungel.

Bei New Pokémon Snap nehmt ihr wieder Platz in einem kleinen selbstfahrenden Gefährt und erkundet die Spielwelt so auf genau festgelegten Routen.

auftauchenden Wailord und fröhlichen Pelipper, ein glänzender Strand mit einem knuffigen Pikachu, ein düsterer Wald … allem ersten Anschein nach dürfte New Pokémon Snap ziemlich abwechslungsreich werden. Das war schon beim N64-Spiel so und gehört zum Kern des Spiels. So heißt es auch im Marketingtext der Nintendo-Website zum Spiel: „New Pokémon Snap für Nintendo Switch ist ein brandneues Abenteuer, bei dem du malerische Inseln erkundest, auf denen zahlreiche Pokémon leben, die nur darauf warten, von dir fotografiert zu werden." Offensichtlich verschlägt es uns beim neuen Pokémon Snap in die unterschiedlichsten Gebiete mit ebenfalls verschiedensten Pokémon.

Wer ist dabei – und wer nicht?

Allerdings: Mit gänzlich allen Taschenmonstern sollte man nicht rechnen. Schon beim ersten Snap war die Auswahl begrenzt. Und damals existierten gerade einmal 151 Pokémon. Sicherlich wird die Zahl diesmal höher liegen als damals und, das zeigt schon der Trailer, Monsterchen aus allen möglichen Generationen beinhalten. Welche das letztendlich sein werden, ist aber derzeit nicht absehbar. Ein Feature aus dem N64-Original ist indes schon bekannt: der Apfel. Mit dem lockten Spieler bereits vor über 20 Jahren allerlei Pokémon aus dem Hinterhalt hervor und motivierten sie zur Interaktion für besonders hübsche Fotomotive. Denn genau darum soll es auch in New Pokémon Snap gehen: tolle Schnappschüsse. „Vervollständige deinen Pokémon-Fotodex", heißt es auf der offiziellen Website zum Spiel. Wie also auch bei der Hauptserie wird es wieder ums Sammeln und Vervollständigen gehen. Etwas bedenklich stimmt uns in dieser Hinsicht nach dem Ankündigungstrailer vor allem die steife und hakelige Animation der Pokémon, die vor allem bei der Interaktion mit dem Apfel deutlich wird. Allerdings: Das Spiel ist aktuell in Entwicklung. Hier sollte sich bis zum Release aber auf jeden Fall noch etwas tun. Ebenfalls klar wird im Trailer, dass man im Spiel wohl wieder in die Rolle des Protagonisten Todd Snap schlüpft. Als dieser bewegt ihr euch in einem kleinen, runden und lautlosen Fahrzeug auf festen Schienenstrecken automatisch durch die Welt. Währenddessen schießt ihr eure Fotos.

Vieles ist unklar

Aber: Vieles ist zu New Pokémon Snap derzeit einfach noch unklar. Ein Releasedatum gibt es noch nicht, nicht mal einen Release-Zeitraum, ja, nicht mal ein angepeiltes Release-Jahr. Der Entwickler scheint wohl Bandai Namco zu sein, heißt es zumindest auf der englischen Website zum Spiel; das deutsche Pendant spart diese Information noch aus. Wer seine Erinnerungen an die Reihe mit dem Original auffrischen will oder den N64-Klassiker gar noch nie selbst gespielt hat, ist indes nicht zwingend auf Originalhardware angewiesen. Das ursprüngliche Pokémon Snap ist für die Virtual Console von sowohl Wii als auch Wii U erschienen. Damit lässt sich die Wartezeit auf New Pokémon Snap sicherlich etwas überbrücken. Die Spielzeit des Originals ist allerdings nicht allzu ausufernd. Ob das bei New Pokémon Snap genauso wird? Hoffentlich steckt im Switch-Ableger etwas mehr Inhalt. Die schönen Gegenden aus dem Trailer jedenfalls laden zum längeren Verweilen ein.

Johannes Gehrling

MEINUNG
Johannes Gehrling

Ein lange gehegter Traum wird endlich wahr. Und New Pokémon Snap hoffentlich gut.

Ich muss schon sagen, ich habe viel von der Pokémon-Präsentation erwartet, ein neues Pokémon Snap aber ganz sicher nicht. Die wenigen Antworten von Verantwortlichen auf Fragen nach einem zweiten Teil weckten in mir eher weniger die Hoffnung, dass das tatsächlich mal was werden würde. Doch siehe da: New Pokémon Snap ist in Entwicklung! Und offensichtlich bleibt das neue Spiel seinem Vorbild beim Gameplay treu. Finde ich einerseits gut, andererseits erhoffe ich mir aber dennoch frische Impulse. Das reine Abfotografieren von Taschenmonstern in freier Wildbahn ist, aller Nostalgie zum Trotz, im Jahr 2020 vermutlich nicht mehr ausreichend für eine Traumwertung. Mein Ersteindruck nach der Ankündigung und dem Trailer ist aber durchaus sehr positiv.

INFOS

Termin:	Nicht bekannt
Genre:	Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Game Freak

Bei einem besonderen Foto wie diesem, auf dem Schiggy auf Lapras reitet, gibt es besonders viele Punkte vom Professor.

Sieht fein aus, dieses Indie-Spiel namens Gestalt: Steam & Cinder! Und das Beste: Es spielt sich auch fein, davon konnten wir uns bereits selbst anhand einer Preview-Fassung überzeugen.

Aletheia ist gerade aus einem vierwöchigen Koma erwacht. Frisch dem Krankenhausbett entsprungen, klären ihre Freunde auf: Aletheias letzter Auftrag lief furchtbar schief, nun geht es ihr wieder gut, sie solle sich bei Vincent melden, um langsam wieder in ihren Job als Söldner hineinzufinden. Ein guter Anfangspunkt für die Geschichte von Steam & Cinder, wir machen uns also in Gestalt der rothaarigen Heldin auf in die Taverne, um mit Vincent zu quatschen und natürlich mehr über unseren rätselhaften, letzten Auftrag zu erfahren.

Irkalla ist der erste Ort, den wir besuchen. Gerade aus dem Krankenhausbett aufgestanden, suchen wir die Taverne und Wirt Vincent, um einen Auftrag zu erhalten.

Aletheia levelt durch gesammelte Erfahrung auf und wird so immer stärker. In der Demo konnten wir leider noch nicht aufsteigen und Punkte in die Werte verteilen.

Wir suchen Vincent

Wie der Titel bereits andeutet, spielt Gestalt in einer Steampunk-Welt. Außerhalb der Krankenhaustüren erwartet uns zunächst die Stadt Irkalla, beziehungsweise deren schäbigere Bezirke. Aber im Verlauf der Handlung erkunden wir auch die umliegenden Gebiete wie zum Beispiel das Schrott-Ödland. Die Technologie in der Welt von Gestalt setzt auf Dampf als Energiequelle, und diese wird für den Antrieb eindrucksvoller Gerätschaften genutzt, zum Beispiel von Robotern und Maschinenwesen. Einigen davon versohlen wir im Spiel den blechernen Hintern, denn Steam & Cinder sieht sich als ein von den besten 16- und 32-Bit-Klassikern inspiriertes Action-Adventure. Dazu kommen Rollenspielelemente und die Möglichkeit, auf NPCs und die Geschichte durch Entscheidungen und Dialogsysteme Einfluss zu nehmen. Aber zurück zu Aletheia – das ist übrigens Griechisch und bedeutet „Wahrheit“ – und ihrem Auftrag. Angekommen in der Taverne verrät uns Wirt Vincent, dass sich zwielichtige Gestalten auf dem Schwarzmarkt herumtreiben. Also noch zwielichtigere Gestalten als üblich. Über die Kanalisation gelangen wir von der Bar aus zum unterirdischen Handelsbereich, wo ein armer Händler von Gangstern erpresst wird. Wir schreiten ein und probieren nun das Kampfsystem von Gestalt: Steam & Cinder aus.

Kleinkriminelle im Kanal

Nicht nur hat Aletheia ein scharfes Schwert im Gepäck, mit ihrem Revolver nimmt sie Gegner aus der Entfernung aufs Korn. Feinde besitzen nicht nur eine Lebensenergieleiste – sobald diese leer ist, geht der Gegner zu Boden –, sondern auch eine Art Widerstandsleiste in Grün. Beides prangt gut sichtbar über den Häuptern der Fieslinge. Mit den Kugeln und gezielten Hieben leeren wir die grüne Leiste, um so einen Treffer zu landen, der die Lebensenergie dezimiert. Kombiniert werden in Nah- und

Fernkampf leichte und schwere Angriffe. Mit dem Schwert ergibt das unterschiedliche Komboketten, auch von der Position hängt dabei ab, welchen Angriff Aletheia ausführt. Von unten und oben, also aus dem Sprung, kann sie ihre Ziele ebenso aufs Korn nehmen. Auch mit dem Revolver verschießen wir leichte oder schwere Munition, anfangs passen jedoch nur drei Kugeln ins Magazin. Während der kurzen Nachladeanimation steht die Heldin still und ist ungeschützt, wir sollten also nur in den richtigen Momenten die Munition auffrischen. Die mächtige Ausweichrolle – entweder nach hinten oder nach vorne – darf nicht inflationär eingesetzt werden, das verhindert der Aufladebalken. Der füllt sich zwar fix wieder, aber ganz ohne Limit wären die Kämpfe dann vermutlich doch zu einfach. So jedenfalls fühlen sich die Auseinandersetzungen gegen die Kleinkriminellen, ihre Wachhunde, fliegende Wächterroboter und Geschütztürme sehr stimmig und flott an. Die Anzahl der unterschiedlichen Feinde alleine im kleinen Schwarzmarktbereich lässt hoffen, dass Aletheia auch im späteren Verlauf des Spiels nicht immer nur die gleichen Widersacher begegnen. Am Ende der Kanalisation jedenfalls wartet noch ein besonders dicker Brocken auf die rothaarige Söldnerin, nämlich der Anführer des Verbrechersyndikates. Und der streift mal eben seine fleischliche Hülle ab, entblößt seinen Stahlkörper darunter und versucht, uns mit seinen eisernen Pranken zu zerschmettern.

Maschinenmensch

Während in den Auseinandersetzungen mit den normalen Gegnern kleine Fehler kein Problem sind, müssen wir beim Boss besser aufpassen. Seine Widerstandleiste ist lang und komplett gefüllt, und bevor wir deren Inhalt nicht reduzieren, prallen unsere Hiebe beinahe wirkungslos an der Stahlhülle an. Der kurze Cooldown nach einer Ausweichrolle wird uns hier in der Demo einmal zum Verhängnis, und auch unbedachtes Nachladen führt zu einem Game Over. Im dritten Versuch jedoch schicken wir den Mensch-Roboter-Hybriden auf die Bretter und bleiben genauso wie Aletheia mit vielen Fragen zurück: Wer war dieser Typ, und wieso war er halb Mensch, halb Maschine? Die Antworten finden wir wohl im Rest des Abenteuers, auf den wir aber vorerst noch warten müssen. An dieser Stelle nämlich endet die Demo. Wie es weitergeht mit Aletheia in der Welt von Gestalt: Steam & Cinder, erfahren wir noch in diesem Jahr. Das Action-Adventure erscheint nicht nur für Switch, sondern auch auf anderen Plattformen, zum Beispiel auf dem PC, wo wir die Demo ausprobiert haben. Die Verwendung eines Controllers wird dabei empfohlen, diesem Ratschlag sind wir nachgekommen. Alles hat hervorragend funktioniert, weshalb wir in dieser Hinsicht keine Sorgen haben, was die Steuerung auf der Konsole betrifft. Und auch die Optik sollte für die Switch kein Problem darstellen, flüssig laufen dürfte Gestalt ebenfalls. Solltet ihr also Ausschau halten nach klassisch inspirierten Action-Titeln in hübscher Pixelgrafik, dann behaltet Gestalt: Steam & Cinder auf Switch im Auge!

Katharina Pache

Mal drüber zu reden ist auch wichtig: Aletheia kloppt sich nicht nur mit allerlei Feinden, sondern hat auch in Gesprächen Einfluss auf die Handlung.

Die Attacken und Kombos werden mit der Zeit vermutlich deutlich erweitert. Diesen Angriff etwa konnten wir in der Demo noch nicht einsetzen.

Wir treffen nicht nur menschliche Gegner, sondern auch auf feindselige Robotergesellen wie diese hier stellen sich uns in den Weg.

MEINUNG
Katharina Pache

Coole Heldin, interessantes Setting, aber noch wichtiger: spaßige Kämpfe!

Ja, ich habe was übrig für Indie-Spiele dieser Machart! Aber nicht nur deswegen hätte ich nach der kurzen Demo am liebsten gleich weitergespielt, denn die Welt interessiert mich und ich war gerade so schön ins Kampfsystem reingekommen – hilft aber nichts, ich muss mich genauso gedulden wie alle anderen. Die geschmeidigen Animationen sehen ebenso schick aus wie die detaillierten Pixelumgebungen, zumal das Steampunk-Setting noch nicht so arg ausgelutscht ist wie manch anderes. Von den Platforming-Elementen habe ich in den spielbaren Bereichen noch nicht viel mitbekommen, allerdings lassen der enthaltene Wandsprung und die vielen Areale, die man zwar sehen, aber nicht erreichen kann, darauf schließen, dass auch hier ausreichend Unterhaltung geboten wird. Etwas skeptisch bin ich angesichts des mal wieder genutzten Erzählkniffs „Held hat die Erinnerung verloren", aber wir werden sehen, wie geschickt oder ungeschickt die Amnesie am Ende erklärt wird. Das Team rund um Gestalt: Steam & Cinder sitzt übrigens in Los Angeles, das 2D-Pixelspiel ist ihr erstes Werk. Nicht übel, und in der fertigen Version hoffentlich genauso spaßig wie in der Demo.

INFOS

Termin:	2020
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Sold Out
Entwickler:	Metamorphosis Games

PAULA | Social Media
Event-Nerd

LUKAS | Games Aktuell
SciFi-Nerd

VERONIKA | E-Commerce
CosPlay-Nerd

WILLI | PCGH
Video-Nerd

TANJA | PC Games MMore
MMORPG-Nerd

JOHANNES | N-Zone
Nintendo-Nerd

MATTHIAS | PC Games
Action-Nerd

ALECO | PCGH
VR-Nerd

SASCHA | play⁴, PC Games
Fantasy-Nerd

Folgt uns:

Wir lieben es.

Wir leben es.

- Lieblingsthemen: Gaming. IT. Entertainment.
- Mehr Stories. Mehr Hintergründe. Mehr Herz.
- Gründlicher. Übersichtlicher. Unterhaltsamer.
- Magazine. Apps. Webseiten. Streams. Podcasts. Und mehr.

Computec Media.
Von Nerds für Nerds.

COMPUTEC
MARQUARD MEDIA GROUP

shop.computec.de | Oder in eurem Store nach dem Magazin-Namen suchen:

Ein geliebter Klassiker kehrt zurück! Mit neuem Namen zwar, doch im Kern ist Friends of Mineral Town immer noch so, wie es Fans der Farm-Simulationen in Erinnerung haben.

STORY OF SEASONS
FRIENDS OF MINERAL TOWN

Nanu, hieß das Spiel damals auf dem Game Boy Advance nicht ein wenig anders? Richtig, 2004 war noch alles gut im Harvest-Moon-Universum, Friends of Mineral Town war ein ganz klassischer Vertreter der niedlichen Simulationsserie. 2012 verloren Marvelous jedoch das Lizenzrecht für die Marke Harvest Moon, weshalb die folgenden Spiele unter dem Serientitel Story of Seasons veröffentlicht wurden. Gleichzeitig entstehen weiterhin Spiele der Harvest-Moon-Reihe, allerdings nicht beim Original-Entwicklerstudio – denn das kümmert sich ja um Story of Seasons. Verwirrend? Ein bisschen, und es wird sogar noch komplizierter: Story of Seasons: Friends of Mineral Town ist eine Neuauflage der Spiele Harvest Moon: Friends of Mineral Town und Harvest Moon: More Friends of Mineral Town für den GBA, die wiederum beide eine Umsetzung des Playstation-Spiels Harvest Moon: Back to Nature von 2001 sind, welches wiederum auf Harvest Moon 64 von 1999 basiert. Uff! Der Unterschied zwischen beiden GBA-Fassungen ist das Geschlecht der Spielfigur und damit die zur Verfügung stehenden Flirt-Optionen. Jetzt aber genug von der Geschichtsstunde, wir haben das Switch-Remake gespielt und verraten, ob das lauschige Dörfchen Mineralstadt auch 2020 noch so einladend ist wie vor vielen Jahren auf dem Game Boy Advance.

Nicht viel erwarten solltet ihr vom Charaktereditor. Ganz links seht ihr den klassischen Protagonisten der Serie mit Hut und Halstuch, wie Fans ihn kennen.

Wie ihr euch gegenüber den Bewohnern verhaltet und welche Antworten ihr ihnen gebt, hat Auswirkungen darauf, wie sympathisch sie euch finden.

Beim Besuch der Stadt solltet ihr im Hinterkopf behalten, dass nicht alle Läden rund um die Uhr geöffnet haben. Montag ist der Ruhetag der Bücherei.

Juhu, wir sind auf Gold gestoßen! Wir graben die Mine um, sodass wir Erze, Ressourcen, die Leiter nach unten und natürlich Münzen zu Tage fördern.

Da könnte sich Animal Crossing: New Horizons eine Scheibe von abschneiden: Ihr seht dank der Markierung, wohin ihr beim Einsatz eures Werkzeuges trefft.

Typischer Farmer-Alltag

Der Anfang des Spiels unterscheidet sich bereits vom Original: Während die Spielfigur auf dem Game Boy Advance bei einem Landurlaub mit den Eltern verloren geht und von einem netten, älteren Mann auf dessen Farm aufgenommen wird, handelt es sich beim Grundbesitzer auf der Switch um den Großvater des Protagonisten. Wir als Spieler übernehmen den verwilderten Bauernhof, um diesem innerhalb der nächsten Wochen, Monate und Jahre zu altem Glanz zurückzuverhelfen. Vor dem Start des Wiederbewirtschaftungsprojekts legen wir Geschlecht und Aussehen unserer Spielfigur fest, und los geht's. Wie üblich entfernen wir an den ersten Tagen zunächst den ganzen Wildwuchs, Steine, Äste und Baumstümpfe vom Feld und stellen uns den Bewohnern des titelgebenden Dörfchens nebenan vor. Unter diesen gibt es einige Heiratskandidaten beider Geschlechter, die wir nach und nach kennen (und vielleicht auch lieben) lernen. Selbst, wem nicht der Sinn nach Romantik steht, wird die Ortschaft aber regelmäßig aufsuchen, etwa um Samen, Tiere und Werkzeuge zu kaufen oder andere Erledigungen zu machen. Typisch für Genre und Serie müssen wir beim Planen der Shoppingtrips die Uhrzeit sowie das Datum beachten, denn nicht jedes Geschäft hat ständig geöffnet. Wer bislang mit dem Farming-Sim-Genre nur in Form von Stardew Valley Bekanntschaft geschlossen hat, wird in Friends of Mineral Town viele Mechaniken entdecken, die Ein-Mann-Entwicklerteam Barone auch in sein Indie-Harvest-Moon übernommen hat. Etwa die Mine außerhalb des Dorfes, in der wir Erze und andere Ressourcen ausbuddeln oder die an festen Terminen stattfindenden Feste auf dem Dorfplatz. Wie lange wir schuften können, hängt einerseits von unserer Ausdauer, andererseits von der verstreichenden Zeit ab. Wer zu spät ins Bett geht, ist am nächsten Tag müde, und auf unsere Kondition links oben im Bild, angezeigt durch eine Gemüseleiste, sollten wir stets ein Auge haben. Hacken, säen, gießen – all das kostet Kraft. Wenn wir uns überarbeiten, droht die Ohnmacht! Immerhin: Ums Eck unserer Farm liegt die heiße Quelle, dort erholen wir uns vom harten Landleben und füllen beim Baden unsere Kraftleiste langsam wieder auf.

Wie im Genre üblich kümmern wir uns nicht nur um die Aufzucht von Gemüse und Obst, sondern auch um Lebewesen, also Kühe, Hühner, Haustiere und dergleichen. Das Aufrüsten des Stalls und die Anschaffung von Melkmaschinen kostet Geld, das wir durch den Verkauf von landwirtschaftlichen Erzeugnissen verdienen. In die Verkaufsbox packen wir alles, was wir loswerden möchten, täglich um 17 Uhr wird der Inhalt abgeholt und der Erlös unserem Konto gutgeschrieben. Ein Teil davon investieren wir in Saatgut, aber auch die Aussicht auf ein vergrößertes Eigenheim oder neue, bessere Werkzeuge ist verlockend.

Na dann, hallo! Friends of Mineral Town verfügt über deutsche Texte. Eine Synchronisation gibt es nicht.

Neuigkeiten auf dem Lande

Friends of Mineral Town gilt bei einem Großteil der Serienfans als bester Vertreter der alteingesessenen Reihe. Das GBA-Spiel

Zwischen Enkel und Opa in der Schmiede gibt es Spannungen. Ihr werdet Zeuge der kleinen Geschichten im Dorf und oft auch selbst eingreifen.

Alles friedlich im Tal! Der Aussichtspunkt auf dem Gipfel des Berges liegt direkt neben der Mine, dem Wasserfall und der heißen Quelle. Wie idyllisch!

etablierte vieles, was heute aus einem Faming-Titel nicht mehr wegzudenken ist. Dementsprechend wirkt Friends of Mineral Town heute nicht mehr bahnbrechend, sondern sehr vertraut – selbst, wenn man das Original nicht kennt. Allerdings handelt es sich bei dem Switch-Remake nicht bloß um eine schnöde Kopie des GBA-Titels, Serienexperten bekommen Neues geboten, denn einige Inhalte wurden geändert, modernisiert und dementsprechend angepasst. Das Rivalensystem etwa gehört nun der Vergangenheit an: Wenn wir auf dem Game Boy Advance nicht in der Lage waren, unser erwähltes Herzblatt schnell genug vor den Traualtar zu schleppen, kam uns ein Rivale zuvor. In Story of Seasons: Friends of Mineral Town hingegen müssen wir nicht nur keine Angst mehr vor anderen Verehrern haben, sondern können uns auch unabhängig vom Geschlecht für einen Partner entscheiden. Ob der so verloren gegangene Zeitdruck etwas Gutes oder Schlechtes ist, kommt auf die Präferenzen des Spielers an, wir allerdings finden es schade, dass die NPCs so einen Teil ihrer Agenda verlieren. Dafür liefert das Remake an anderer Stelle neue Inhalte. Wir können nun zum Beispiel auch Lamas halten oder Angora-Kaninchen. Die größere, erweiterbare Tasche und die Stacking-Funktion gestalten das Item-Management komfortabler. Zwei neue Heiratskandidaten wollen bezirzt werden (ein Mann, eine Frau), dank mehrerer freier Speicherslots kann man sogar im wahrsten Sinne des Wortes auf mehreren Hochzeiten tanzen. Im Detail stecken noch viele weitere Anpassungen, etwa ein freischaltbarer Lift in der Mine, der uns gleich mehrere Etagen auf einmal transportiert, ein neuer Platz für den Teich auf eurem Grundstück, oder neue Fischarten zum Angeln.

Süß, aber detailarm

Ansprechen müssen wir nun noch die Technik der Neuauflage: Friends of Mineral Town erstrahlt nun in 3D-Optik, weder detailliert oder umwerfend, aber trotzdem charmant – die Tiere sehen wieder unglaublich niedlich aus. Die Bedienung ist simpel und fix verinnerlicht, dank der Karte verlieren wir nicht die Orientierung. Die Musik plätschert vor sich hin, eine Sprachausgabe existiert nicht, alle Texte sind aber auf Deutsch. Insgesamt funktioniert bei unserer spielbaren Preview-Fassung schon alles reibungslos, sodass dem Release im Juli nichts entgegenstehen sollte. In der nächsten Ausgabe folgt der Test, bei dem wir Story of Seasons dem Langzeitcheck unterziehen. Solltet ihr (wie wir) in Animal Crossing: New Horizons gerade in ein Motivationsloch gefallen sein oder in Stardew Valley (wie wir) schon alles erreicht haben, dann kommt das Remake von Harvest Moon zur richtigen Zeit. Durch die mit etwa 20 Minuten kurzen Tage und der Möglichkeit, den einfachen Schwierigkeitsgrad einzustellen (durch den man mit einer Menge Geld startet, einfacher Freundschaften schließt und mehr), eignet sich Friends of Mineral Town insbesondere für jüngere Spieler oder alle, die das erste Mal Landluft schnuppern. **Katharina Pache**

Nicht mit jedem Charakter könnt ihr anbändeln. Carter zum Beispiel ist nicht zu haben – er hat kein Herz neben dem Namen.

MEINUNG
Katharina Pache

Das Remake von Friends of Mineral Town fühlt sich an, als wäre ich nie weggewesen.

So unkaputtbar das Spielprinzip ist, so bekannt sich das alles anfühlt, dennoch stehe ich im Schweiße meines Angesichts mal wieder vor einer schwierigen Entscheidung: Wen soll meine Spielfigur heiraten? Den gehemmten Vagabunden? Den mürrischen Künstler? Den strengen Doktor? Oder vielleicht doch die schüchterne Bibliothekarin? Am Ende wird es vermutlich der Neuzugang im Remake (der Künstler), mehr dazu im Test in der nächsten Ausgabe. Und sonst so? Irgendwie fühlt es sich an, als hätte ich schon so oft Artikel und/oder Meinungskästen zu Friends of Mineral Town geschrieben, dabei ist dies das erste Mal. Dass sich alles so bekannt anfühlt, liegt schlicht daran, dass die Features und Mechaniken des Spiels im Genre inzwischen so tief verankert und etabliert sind. Will heißen: Nein, Friends of Mineral Town auf der Switch erfindet das Rad nicht neu. Aber muss es ja auch nicht (ist schließlich ein Remake), die Änderungen heiße ich zum größten Teil willkommen und ich habe mich sofort heimisch gefühlt im kleinen Städtchen. Allerdings hätte ich mich über eine detaillierte Optik gefreut, wenn man die Grafik schon komplett neu macht.

INFOS

Termin:	10. Juli 2020
Genre:	Simulation
Hersteller:	Marvelous

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über die wichtigsten Neuerscheinungen für Nintendo Switch. Stand der Liste: 01. Juli 2020.

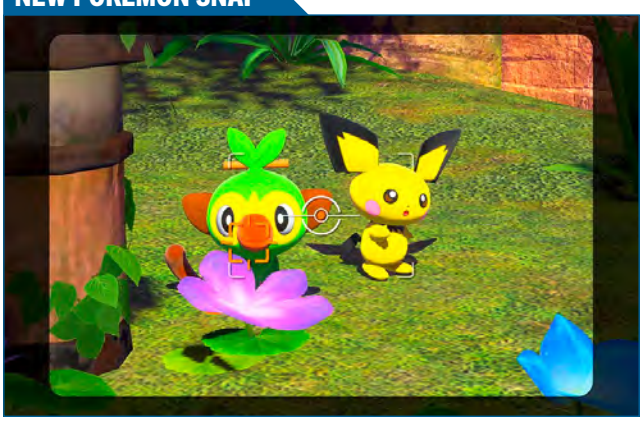
Nintendo Switch

TITEL	GENRE	TERMIN
Release-Datum		
Radical Rabbit Stew	Action	16. Juli 2020
Paper Mario: The Origami King	Rollenspiel	17. Juli 2020
Warhammer 40.000: Mechanicus	Strategie	17. Juli 2020
Rock of Ages 3: Make & Break	Adventure	21. Juli 2020
Othercide	Rollenspiel	28. Juli 2020
Helheim Hassle	Adventure	18. August 2020
PGA Tour 2K21	Sportspiel	21. August 2020
Best Friend Forever	Simulation	27. August 2020
Final Fantasy Crystal Chronicles Remastered	Rollenspiel	27. August 2020
Captain Tsubasa: Rise of New Champions	Sportspiel	28. August 2020
Jump Force – Deluxe Edition	Action	28. August 2020
Blair Witch	Adventure	30. August 2020
RPG Maker MV	Rollenspiel	19. September 2020
Space Crew	Simulation	September 2020
FIFA 21: Legacy Edition	Sportspiel	09. Oktober 2020
Nickelodeon Kart Racers 2: Grand Prix	Rennspiel	Oktober 2020
Lego Star Wars: The Skywalker Saga	Action	20. Oktober 2020
Transformers: Battlegrounds	Action	23. Oktober 2020
Mat Rat Dead	Musikspiel	30. Oktober 2020
XIII	Action	10. November 2020
Chris Tales	Rollenspiel	17. November 2020
Release-Zeitraum		
Descenders	Sportspiel	Sommer 2020
Ghost of a Tale	Adventure	Sommer 2020
Hotshot Racing	Rennspiel	Sommer 2020
Wingspan	Strategie	Sommer 2020
Bake 'n Switch	Action	Sommer 2020
Baldo	Adventure	Sommer 2020
Crysis Remastered	Shooter	Sommer 2020
The Last Campfire	Adventure	Sommer 2020
Street Power Football	Sportspiel	Sommer 2020
Apex Legends	Shooter	Herbst 2020
Axiom Verge 2	Adventure	Herbst 2020
Chains of Fury	Action	Herbst 2020
Cyber Shadow	Action-Adventure	Herbst 2020
Fuser	Musikspiel	Herbst 2020

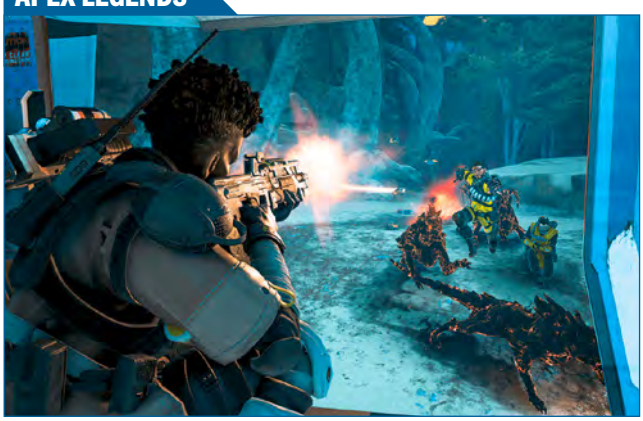
Nintendo Switch Fortsetzung

TITEL	GENRE	TERMIN
Legends of Ethernal	Action	Herbst 2020
Shovel Knight Pocket Dungeon	Puzzle	Herbst 2020
WWE 2K Battleground	Sportspiel	Herbst 2020
Release-Jahr		
Battle Brothers	Rollenspiel	2020
Beyond Blue	Adventure	2020
Boyfriend Dungeon	Action	2020
Bravely Default 2	Rollenspiel	2020
Disco Elysium	Rollenspiel	2020
Doctor Who	Adventure	2021
Doom Eternal	Shooter	2020
Harvest Moon: One World	Adventure	2020
Haven	Adventure	2020
Hazel Sky	Adventure	2020
I am dead	Adventure	2020
Kingpin Reloaded	Shooter	2020
King's Bounty 2	Rollenspiel	2020
No More Heroes 3	Action	2020
Oceanhorn 2: Knights of the Lost Realm	Action-Adventure	2020
Rogue Lords	Action	2021
Roller Champions	Sportspiel	2020
SkateBird	Sportspiel	2021
Spellbreak	Action	2020
Spiritfarer	Action-Adventure	2020
Sports Story	Adventure/Sportspiel	2020
Shovel Knight Dig	Action-Adventure	2021
The Survivalists	Adventure	2020
Ohne konkretes Release-Zeitfenster		
Bayonetta 3	Action	Nicht bekannt
Blue Fire	Adventure	Nicht bekannt
Colors Live	Geschicklichkeit	Nicht bekannt
Gods & Monsters	Action-Adventure	Nicht bekannt
Meisterdetektiv Pikachu	Adventure	Nicht bekannt
Metroid Prime 4	Action	Nicht bekannt
New Pokémon Snap	Adenture	Nicht bekannt
Overwatch 2	Action	Nicht bekannt
Pokémon Unite	Action	Nicht bekannt
Quantum League	Shooter	Nicht bekannt
Rogue Company	Shooter	Nicht bekannt
Rune Factory 5	Rollenspiel	Nicht bekannt
Shadow Man Remastered	Action	Nicht bekannt
Solomon Program	Action	Nicht bekannt
The Legend of Zelda: Breath of the Wild 2	Action-Adventure	Nicht bekannt
World War Z	Shooter	Nicht bekannt
Yo-kai Watch	Rollenspiel	Nicht bekannt
Yo-kai Watch 4	Rollenspiel	Nicht bekannt

NEW POKÉMON SNAP



APEX LEGENDS



DAS TEAM

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

KATHARINA PACHE (Redaktionsleiterin)

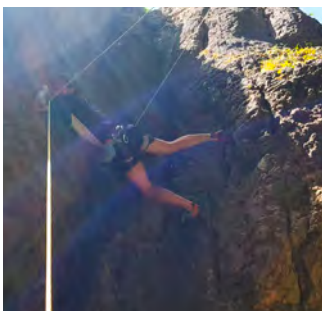
Spielt gerade: Animal Crossing, Crosscode (beides auf Switch), Ghost of Tsushima und The Last of Us Part 2 (beides auf der PS4)

Sieht gerade: Die Sopranos-Serie

Liest gerade: Gigant von Hiroya Oku. Ähm … bislang ziemlicher Schund, kann ich nicht wirklich empfehlen.

Und sonst: Habe ich ganz tolle neue Buntstifte geschenkt bekommen, nachdem ich so lange selbst mit deren Kauf gehadert habe. Teuer, aber top.

LUKAS SCHMID (Redakteur)



Spielt gerade: Spongebob Schwammkopf: Schlacht um Bikini Bottom Rehydrated und Paper Mario: The Origami King

Sieht gerade: Die Stadt der Katzen

Liest gerade: Gedichte von Mörike

Und sonst: Es dräut der Sommer, weswegen es mich jetzt (endlich!) wieder vermehrt raus an den Felsen zieht. Außerdem hat in Nürnberg ne zweite Filiale meiner liebsten Boulderhalle aufgemacht, which is nice. Zwar habe ich während Corona keinen Speck angesetzt, aber die Kraft ist weg.

JOHANNES GEHRLING (Redakteur)

Spielt gerade: Bioshock 1 & 2

Sieht gerade: Spuk in Hill House

Liest gerade: Corpus Delicti

Und sonst: Nun, da ist er also, der Sommer. Diesmal (bisher) nicht annähernd so heiß wie in den letzten Jahren, dafür mit viel mehr Regen und Gewittern. Eigentlich echt schön, aber auch ziemlich nervig, wenn man viel mit dem Fahrrad mobil ist. Aber ich will mich gar nicht beschweren. Besser als der kalte, graue und dunkle Winter ist jede Art von Sommer allemal.

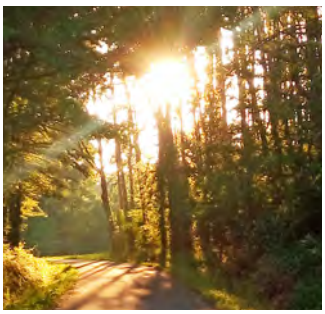
BENJAMIN KEGEL (freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Spyro Reginited Trilogy (Switch). Hab ich mir extra für den Urlaub nach der Prüfung aufgehoben

Liest gerade: Ungefähr 2.283 Memes zum Abschluss der Studienzeit in der Uni-Whatsapp-Gruppe seines Jahrgangs

Und sonst: Ich hab es hinter mir! Die Abschlussprüfung ist durch, jetzt heißt es: drei Monate auf die Ergebnisse warten. Dafür ist meine Diplomarbeit schon fertig korrigiert und hat ein starkes Ergebnis eingefahren. Gut für die Abschlussnote!

MATTHIAS SCHÖFFEL (Layouter)



Hört gerade: Bullet – The Entrance to Hell, Demon Fuzz – Afreaka!, Agnes Strange – Theme for a Dream

Sieht gerade: The Nightingale, Doctor Sleeps Erwachen, The Last Wave

Liest gerade: Stephen King – Shining

Und sonst: Mein Youtube-Algorithmus muss ein alter Mann mit komischem Bart sein, der in einem verdunkelten Raum voller Plattenregale sitzt, obskure Prog-, Hard und Jazzrockbands aus den frühen Siebzigern hört und mir dann weiterempfiehlt.

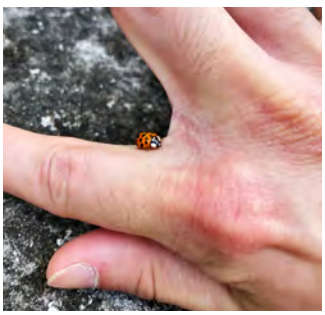
VIKTOR EIPPERT (Projektmanager)

Spielt gerade: Hyrule Warriors: Definitive Edition (mal wieder), My Time at Portia, C&C Remastered und Star Wars Jedi: Fallen Order

Sieht gerade: Carnival Row, Upload

Und sonst: Bin ich mal gespannt, was für Spiele im zweiten Halbjahr von Nintendo kommen. Da ich Animal Crossing (als gefühlt einziger auf der Welt) nicht spiele und Xenoblade Chronicles bereits vor einigen Jahren durchgespielt habe, mangelt es mir 2020 bisher an Switch-Highlights.

ALEKSANDAR MITREVSKI (Praktikant)



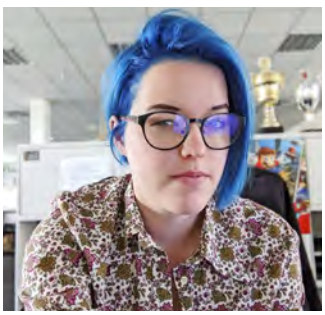
Spielt gerade: Pokémon Schild, Final Fantasy VII (nicht das Remake) und Destiny 2 (PC)

Sieht gerade: Zu viele Spiegel TV-Reportagen auf Youtube

Liest gerade: Monster (Manga)

Und sonst: Habe ich Seven Deadly Sins Grand Cross auf dem Handy für mich entdeckt. Leider wird das Gerät beim Spielen immer so extrem heiß, dass es wohl nur noch eine Frage der Zeit ist, bis mir das Teil um die Ohren fliegt.

ANTONIA DRESSLER (Praktikantin)



Spielt gerade: Okami HD

Sieht gerade: Queer Eye

Liest gerade: Die Stunde des Piraten

Und sonst: Beneide ich solche Menschen, die jetzt schon so braun sind, wie ich nach einem halben Jahr Karibikurlaub (also wenn ich nicht immer direkt rot werden würde … und mir einen Karibikurlaub leisten könnte). Vielleicht greife ich dieses Jahr zum Selbstbräuner, dann wäre ich wenigstens Orange und mal was anderes als immer nur kalkweiß. Oder rot.

MEINUNGSMACHE

	Lukas Schmid	Katharina Pache	Johannes Gehrling
TOP-TITEL	Spongebob Schwammkpf: Schlacht um ...	Crosscode	New Pokémon Snap
FLOP-TITEL	The Elder Scrolls Blades	Cannibal Cuisine	-

Pokémon Schwert & Pokémon Schild: Die Insel der Rüstung

Ich setz da jetzt mal nen grünen Haken. Ganz bestimmt nicht, weil ich den DLC so toll finde, genauso wie das Hauptspiel und der Serie hatte ich bisher keinerlei Kontakt damit und auch nicht vor, das zu ändern. Aber nach allem, was ich gehört und gelesen habe, ist das ja ein ganz nettes Ding geworden; nicht großartig, da zu wenig Neues drinsteckt, aber ein paar schöne Poké-Stunden für die, die drauf stehen. ✓

Ihr wisst ja, was ich bei DLC oft sage: Wäre toll gewesen, wenn es einfach von vorneherein im Hauptspiel enthalten gewesen wäre! Da ich mit Pokémon Schwert und Pokémon Schild nun gar nicht so viele Erfahrungen gemacht habe, hebe ich mir die Erweiterung noch eine Weile auf, bis sich das ändert. Vielleicht warte ich einfach, bis der andere DLC auch da ist, und spiele dann beides auf einmal. ✗

Da die Pokémon-Hauptspiele, mal abgesehen vom Pokédex-Vervollständigen und Turnier-Kämpfen, heutzutage gar nicht mal mehr so viel Spielumfang bieten, freue ich mich über neue Abenteuer in der spannenden Welt von Pokémon Schwert & Schild. Grafisch natürlich absolut altbacken, aber super, dass die DLC-Welt quasi eine weitere frei begehbare Naturzone ist. Ich bin zufrieden mit dem DLC. ✓

Spongebob Schwammkopf: Schlacht um Bikini Bottom Rehydrated

Zum ursprünglichen Release habe ich das Spiel ausgelassen, wollte es aber schon immer nachholen, da viele Fans es als "Banjo-Kazooie, nur halt mit Spongebob" bezeichnen. Ich bin erst etwa eine Stunde drin im schwammigen Hüpfabenteuer und fühle mich bisher sehr gut unterhalten, so weit würde ich aber nicht gehen. Bär und Vogel liefern da schon noch mal eine deutliche Portion mehr Qualität. Trotzdem gut! ✓

Ich habe früher viel Spongebob gesehen und halte die ersten Staffeln nach wie vor für sehr lustig und charmant. Das Spiel ist hingegen an mir vorbeigegangen und auf den ersten Blick erschließt sich mir auch beim Remake nicht unbedingt der Hype. Muss man vielleicht damals gespielt und geliebt haben. Da inzwischen gefühlt die halbe Redaktion Spongebob zockt, lass ich es guten Gewissens aus. ✗

Hmm, Spongebob ... eigentlich habe ich dazu kaum einen Bezug. Warum auch immer ist die Serie seinerzeit weitestgehend an mir vorbeigegangen. Nichtsdestotrotz mag ich das Schwammkopf-Universum und Jump&Run-Platformer in bester später 90er-Machart sind sowieso mein Ding. Schlacht um Bikini Bottom ist sicher kein überragendes Meisterwerk, macht aber trotzdem Spaß. ✓

Crosscode

Wie Katha wurde ich von Crosscode sehr positiv überrascht. Hinter dem relativ austauschbaren Namen verbirgt sich ein sympathisch aufgezogenes, unerwartet komplexes und toll präsentiertes Kleinod. Den Machern gelingt es prima, im Retro-Look alte Rollenspiel-Qualitäten mit neuen Elementen zu vereinen und dem ganzen einen eigenen Stempel aufzudrücken. Werde ich definitiv durchspielen! ✓

Ein echtes Kleinod, jetzt auch auf Nintendo Switch: Der Indie-Titel ist für mich ein echter Überraschungshit, zumal ich mit null Erwartungshaltung rangegangen bin. Schöner Genremix mit feiner Musik, interessanten Puzzles und einem gelungene Kampfsystem – gute Unterhaltung muss eben nicht zwangsläufig von einem riesigen AAA-Team kommen, auch Indie-Entwickler haben was drauf! ✓

Von Crosscode habe ich schon viel gehört. Viel Gutes. Zum ursprünglichen Release für PC, Mac und Linux vor fast zwei Jahren auch mal ein ausführliches Podcast-Interview mit den Machern. Damals wusste man noch nicht, ob das Spiel auch mal auf die Switch kommen wird. Seitdem ist einige Zeit vergangen. Nun ist es also da. Sehr schön! Der wirklich positive Leumund von Crosscode ist gerechtfertigt. ✓

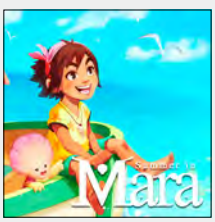
Blair Witch

Von der Versoftung der Blair-Witch-Mythologie habe ich mir gar nichts erwartet. Schon bei den Filmen haben sie es nach dem (rückblickend betrachtet auch ganz schon bescheuerten und mehr lächerlichen denn gruseligen) ersten Teil nicht geschafft, da noch was Lohnenswertes nachzuliefern. Zu meiner Freude kann sich der spielbare Gruseltrip aber schon sehen lassen, wenn es auch definitiv kein brillantes Meisterwerk ist. ✓

Seit ich bei der N-ZONE bin, habe ich (glaube ich) kein richtiges Horrorspiel mehr gezockt. Deshalb war meine Freude über Blair Witch auch ziemlich groß! Das Genre passt zwar nicht unbedingt zur sonnigen Jahreszeit, aber egal. Blair Witch ist sicher kein Gruselmeilenstein, dafür geht es doch zu sehr auf Nummer sicher, aber es tut, was es soll, und bindet die Legende aus dem Film nett ein. ✓

Horror und ich, das ist schon eine eigenartige Beziehung. Egal, ob es um Filme respektive Serien oder Spiele geht. Ich liebe das Genre, ich mag das Gruseln total gerne. Nur alleine kann ich sowas nicht schauen. Beim Spielen entsprechender Games des Genres geht es noch, aber auch hierbei läuft mir manchmal schon ein arg kalter Schauer über den Rücken. Ergo ist Blair Witch sehr interessant. ✓

Summer in Mara



Muss ich mich entscheiden, so schwanke ich bei der Frage nach meinem Lieblingszelda immer zwischen Majora's Mask und The Wind Waker. Insofern hat es mich gefreut zu sehen, wie schön es Summer in Mara gelingt, den an Wind Waker angelehnten Segel-Vibe zu transportieren. Das Farming-Gameplay hingegen erinnert an Harvest Moon und Stardew Valley und macht auch echt Laune. Ein schönes Ding! ✓

Auf dem Papier klingt Summer in Mara schon ziemlich reizvoll. Vor allem die Wind-Waker-Atmosphäre passt hervorragend zum Wetter! Allerdings bin ich momentan mit Story of Seasons: Friends of Mineral Town schon voll ausgelastet, was Farming-Simulationen und ähnliche Spiele betrifft. Aber vermutlich hole ich Summer in Mara im Herbst nach, um Schönwetterer-innerungen aufleben zu lassen. ✓

Als Nintendo Summer in Mara vor einiger Zeit im Rahmen einer Nindie-Präsentation vorstellte, war ich gleich neugierig ob des wirklich hübschen Äußeren des Switch-Games – die Optik ist doch wirklich wunderschön! Nun ist das Gameplay eine Mischung aus verschiedenen Genre-Elementen und kombiniert das Erkunden mit dem Aufbauen. Das klingt nicht nur gut, das macht auch wirklich Spaß. ✓

POKÉMON SCHWERT & POKÉMON SCHILD
DIE INSEL DER RÜSTUNG

Das Warten hat ein Ende: Das Pokémon-Abenteuer geht auf der Rüstungsinsel mit dem Erscheinen des ersten Teils des Erweiterungspasses endlich weiter. Welche Neuerungen euch auf der rauen Insel erwarten, verraten wir euch in unserem ausführlichen Test.

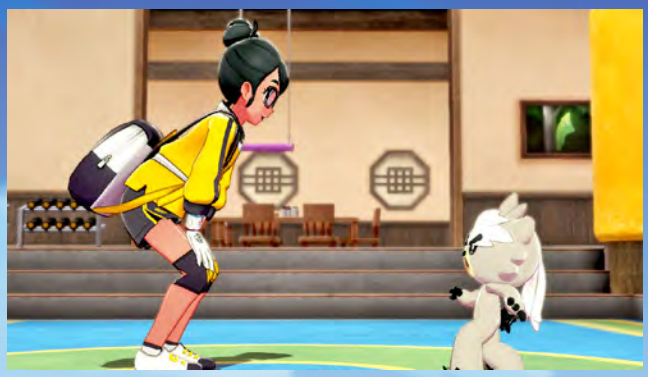
Um euch mit Dakuma anfreunden zu können, müsst ihr ein hartes Training absolvieren. Gegen das starke Sichlor sieht es hier aber eher schlecht aus.

Die Herausforderungen der beiden Türme sind die letzte Hürde auf dem Weg zu eurer tiefen Freundschaft mit dem kleinen Bären-Pokémon.

Ganz ohne Kritik wurden die aktuellsten Teile der Pokémon-Reihe, Schwert und Schild, zu ihrem Release im November letzten Jahres nicht aufgenommen. Viele der Fans und Spieler kritisierten den wenig spürbaren Fortschritt der Technik im Vergleich zu den Vorgängern auf dem 3DS, trotz der besseren Hardware-Möglichkeiten der Nintendo Switch. Matschige Texturen, ein niedriger Schwierigkeitsgrad, veraltete Animationen der Pokémon und Charaktere sowie eine nur auf die Naturzone beschränkte, freie Kamerasteuerung sorgten schon im Vorfeld durch diverse Leaks für großen Unmut. Und auch allgemein wird der Serie mit jedem neu erscheinenden Teil ein Mangel an Innovationen vorgeworfen. Und ja: Viel hat sich an der Grundformel der Pokémon-Spiele nicht verändert. Das Fangen und Kämpfen ist im Kern seit der ersten Generation mit Pokémon Rot und Blau gleichgeblieben. Das Schere-Stein-Papier-Prinzip der verschiedenen Typen wie Wasser, Feuer und Pflanze wurde nur durch neu eingeführte Eigenschaften wie Stahl und Unlicht in der zweiten und Fee in der fünften Generation vorangebracht. Bei neuen Kampfformaten konnte sich bisher nur der Doppelkampf durchsetzen – Konzepte wie der Reihum- oder Dreierkampf sind meist nach nur einer Generation wieder rausgeflogen. Minigames wie das Supertraining, Wettbewerbe oder der Pokéathlon haben es meist auch nicht über ein, zwei Generationen hinausgeschafft. Aber sind Pokémon Schwert und Schild in Anbetracht dessen zwingend schlechte Spiele? Nein, in keinster Weise. Die simple Formel geht nach über 20 Jahren immer noch auf und ist in den neuen Teilen mindestens genauso einnehmend wie zuvor!

Viel davon ist dem guten Design der neuen Taschenmonster geschuldet. Unter den 81 neuen Pokémon und den 13 spezifischen Regionalformen sind vergleichsweise wenig designtechnische Totalausfälle dabei. Davon gibt es ja genug in den anderen Generationen (eine laufende Mülltüte, wirklich, Game Freak?). Bei gutem Pokémon-Design macht das Sammeln und Trainieren deutlich mehr Spaß. Ein schönes Beispiel hierfür sind die besonderen Methoden, um bestimmte Pokémon weiterzuentwickeln. Galar-Porenta entwickelt sich nur dann zu Lauchzelot, wenn man damit in einem Kampf drei Volltreffer landet. Neben den kreativen Ideen beim Design der neuen Pokémon, überzeugen die neuen Teile auch über die frisch eingeführten Features. Während die Dynamaximierung durch viele taktische Möglichkeiten, vor allem in Online-Kämpfen, frischen Wind in die Kämpfe bringt, kommt die offene Naturzone einem Next-gen-Gefühl für die Pokémon-Spiele allmählich näher. Auch die Dyna-Raids, in denen man alleine oder mit bis

Die Rüstungsinsel ist in viele unterschiedliche Areale eingeteilt und bietet deutlich mehr Diversität als noch die Naturzone.



Aller Anfang ist schwer: Das erste Kennenlernen mit Dakuma verläuft ein wenig holprig, da das kleine Kampfknuddelbärchen noch etwas skeptisch ist.

In Schild müsst ihr gegen den Psycho-Trainer Saverio antreten. Der Exzentriker sabotiert euren Eintritt ins Dojo, um sich selbst Vorteile zu verschaffen.

zu vier anderen Spielern gegen mächtige Dynamax-Pokémon antritt, sorgen für eine gute Portion Abwechslung. Diese werden von Game Freak zudem häufig über Events frisch gehalten. Alles in allem fühlen sich die Neuerungen der aktuellen Editionen auch durch viele kleine Quality-of-Life-Verbesserungen um einiges zugänglicher an als in den vorherigen Generationen.

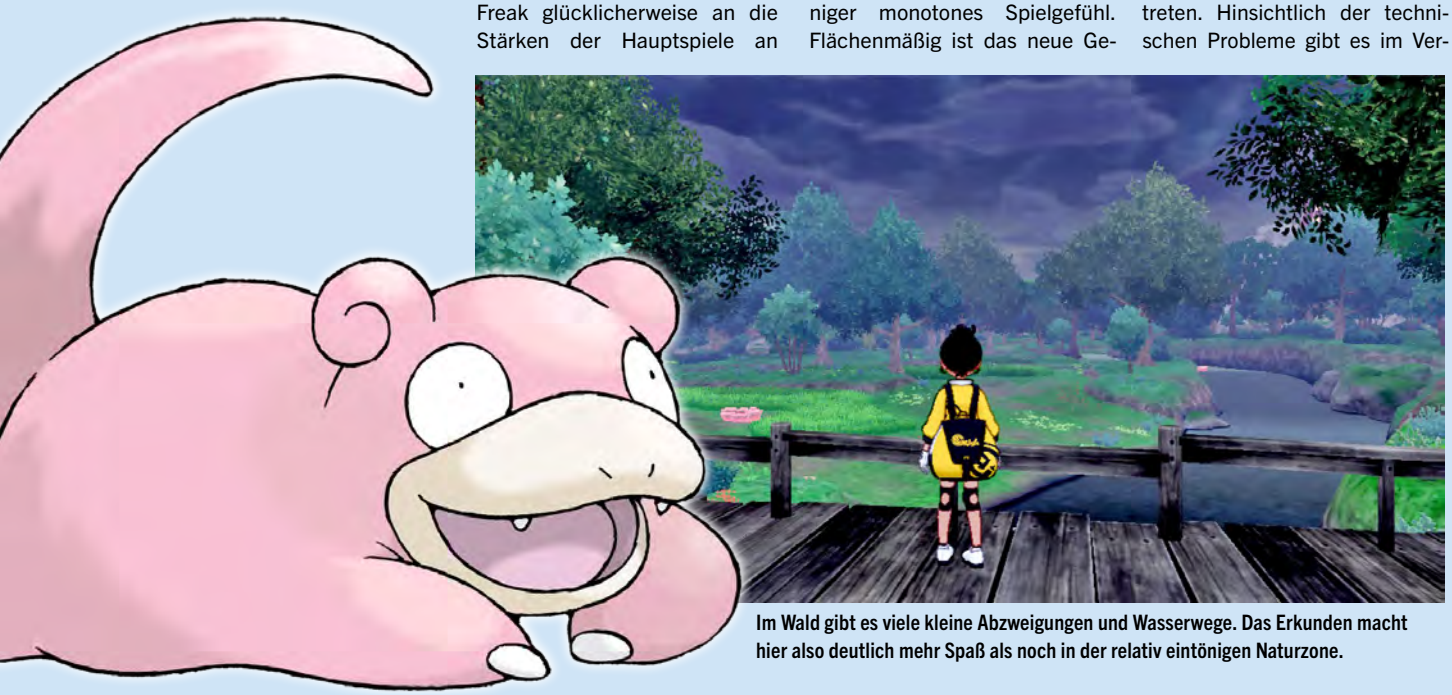
Ein wirkliches Novum aber, welches in der Form noch bei keinem Hauptspiel der Pokémon-Reihe vorhanden war, ist die Veröffentlichung einer Erweiterung. Daher kam die Ankündigung eines zweiteiligen Erweiterungspasses seitens Game Freak Anfang des Jahres sehr überraschend. Mit Die Insel der Rüstung und Die Schneelande der Krone wird die Galar-Region um zwei zusätzliche Gebiete erweitert – inklusive neuer Pokémon und einer neuen Geschichte. Das erste Zusatzabenteuer, welches uns auf die Rüstungsinsel verschlägt, ist seit dem 17. Juni erhältlich. Obwohl es bereits in der Vergangenheit Zusatzinhalte in Form von Event-Tickets oder Geheimgeschehen gab, konnte man aus mangelnder Erfahrung bisher kaum einschätzen, wie gut Game Freak die Entwicklung einer größeren Erweiterung handhabt. Wir haben für euch Die Insel der Rüstung ausgiebig erkundet und können euch jetzt genau sagen, wie die Erweiterung sich in das Spiel einbringt, welche Neuerungen eingeführt wurden und ob sich ein Kauf tatsächlich auch lohnt.

DLCs sind für uns alle Neuland

Das Gute vorweg: Mit ihrer ersten Erweiterung dockt Game Freak glücklicherweise an die Stärken der Hauptspiele an und baut diese auch weiter aus. Die Rüstungsinsel ist in ihrem Grundprinzip an die offene Naturzone angelehnt. Somit habt ihr im gesamten Gebiet die freie Kontrolle über die Kamerasteuerung. Das dürfte viele der Fans freuen, die sich dieses Feature bereits für das komplette Spiel gewünscht haben. Ähnlich wie die Naturzone ist auch die neue Insel in verschiedene Bereiche, die je nach Wind- und Wetterlage andere Pokémon enthalten können, unterteilt. Abheben kann sich die Rüstungsinsel jedoch durch ihr weitaus diverseres Angebot an natürlichen Arealen. Im Vergleich zur Naturzone, die optisch kaum eine Abwechslung bot, gibt es in der Erweiterung so einiges für euch zu entdecken. Mehrere Höhlen, Wälder, Sümpfe und das Meer sorgen hier für ein deutlich weniger monotones Spielgefühl. Flächenmäßig ist das neue Gebiet zudem größer als die offene Zone auf dem Festland von Galar. Da macht das Erkunden jedes noch so kleinen Winkels der Insel umso mehr Spaß!

Auch eine ganze Menge neuer Dyna-Raids warten darauf, von euch in Angriff genommen zu werden. In 85 Pokémon-Nestern könnt ihr einige der Neuzugänge mit besonderen Fähigkeiten antreffen. Bezwingt ihr diese, erhaltet ihr zudem viele wertvolle Items, die nur exklusiv auf der Rüstungsinsel zu finden sind.

Grafisch hat sich hingegen nichts getan. Wer erwartet hat, dass die veralteten Texturen verbessert wurden, wird hier enttäuscht. Die Bäume und Felder leiden immer noch sehr unter der matschigen Auflösung. Genauso wenig wurden die nervigen Pop-ups behoben, die selbst bei kleinsten Distanzen bereits auftreten. Hinsichtlich der technischen Probleme gibt es im Ver-



Im Wald gibt es viele kleine Abzweigungen und Wasserwege. Das Erkunden macht hier also deutlich mehr Spaß als noch in der relativ eintönigen Naturzone.

Im Wohnzimmer spielt Mastrich gerne Pokémon Quest. Wir hätten auf jeden Fall einige bessere Empfehlungen parat. Ein N-ZONE-Abo würde da sicher helfen.

Auf der ganzen Insel könnt ihr 151 Alola Digdas finden. Somit habt ihr auch nach Abschluss der Story noch genügend auf der Rüstungsinsel zu tun.

gleich zu den Hauptspielen aber tatsächlich eine spürbare Verbesserung zu verzeichnen. Selbst bei einer laufenden Online-Verbindung stockt das Spiel auf der Rüstungsinsel im Vergleich zur Naturzone kaum. Dadurch werden nervige Unterbrechungen des Spielflusses unterbunden.

Zudem wird das Spiel durch viele kleine Neuerungen noch zugänglicher gemacht. Seltene Items, wie etwa der Heiß-Orb (der in den Grundspielen nur mit sehr geringer Wahrscheinlichkeit nach einem Sieg im Score Stadion zu erhalten war), sind auf der Rüstungsinsel ziemlich leicht zu ergattern. Auch das Züchten und Optimieren der Pokémon wird durch diverse NPCs erleichtert.

Everybody was Kung Fu fighting

Starten könnt ihr den DLC, sobald ihr den eurer Edition zugehörigen Erweiterungspass erworben und das Update dazu heruntergeladen habt. Mit dem neuen Rüstungspass, der sich nach dem Erwerb automatisch in eurem Inventar befindet, gelangt ihr von Brassbury aus auf die neue Insel. Zuerst müsst ihr jedoch die Naturzone erreicht haben. Je nachdem, wie weit ihr in der Hauptstory vorangeschritten seid, unterscheidet sich auch der Level der dort anzutreffenden Pokémon. Seid ihr zum Beispiel schon Galar-Champion, befinden sich die Pokémon auf Level 60 oder höher. Wollt ihr hingegen schon vorher verreisen, passen sich die Level eurem Team an. Doch Vorsicht: Mächtige Pokémon treiben von Beginn an ihr Unwesen, seid ihr also zu schwach, hilft nur noch die Flucht. Ihr solltet also vorbereitet sein.

Begrüßt werdet ihr, je nach Edition, von euren neuen Rivalen. In Schwert stellt sich euch die Gift-Trainerin Sophora in den Weg, während in Schild der Psycho-Trainer Saverio euren Eintritt in das Dojo sabotiert. Nach diesem kleinen Umweg schafft ihr es dann doch noch rechtzeitig zum Dojo, um als neues Mitglied anerkannt zu werden. Der Leiter des Dojos, Mastrich, war selbst schon Galar-Champion und Trainer von Delion. Zusammen mit seiner Frau Enia und ihrem gemeinsamen Sohn Hortensio, der sich sehr technik-affin gibt, leitet Mastrich das Master-Dojo schon seit vielen Jahren. Sparwitze schleudernd, stellt euch der alte Kampfexperte so vor die verschiedensten Aufgaben. Ob ihr nun Flegmon in Ultraschallgeschwindigkeit fangen oder nahrhafte Pilze für die Dyna-Suppe sammeln müsst, die Aufgaben machen Spaß und sind witzig gestaltet. Falls ihr euch in den Prüfungen als würdig erweist, wartet ein harter Kampf gegen den Dojo-Meister auf euch!

Kampferprobter Knuddelbär

Der absolute Star der Erweiterung ist aber eindeutig das neue legendäre Kampf-Poké-

Mit der neuen Dyna-Suppe könnt ihr die Pokémon, die dazu auch in der Lage sind, mit einer Gigadynamaximierung ausstatten.

Das Training im Master-Dojo auf der Insel läuft etwas anders ab als in euren bisherigen Pokémon-Abenteuern.

mon Dakuma. Das kleine grimmige Bärchen erhaltet ihr von Mastrich, nachdem ihr euch im Dojo bewiesen habt. Fortan habt ihr die Aufgabe, euch mit dem rauflustigen kleinen Kragenbär anzufreunden. Habt ihr das geschafft, warten nur noch die Herausforderungen vom Turm des Wassers und des Unlichts auf euch. Dabei müsst ihr die Herausforderung der jeweiligen Türme nur mit Dakuma im Team bestehen. Falls euch das gelingt, könnt ihr das Kung-Fu-Pokémon zu Wulaosu weiterentwickeln. Dieses mächtige Pokémon nimmt dann den jeweiligen Zusatztypen des Turms an, für den ihr euch entschieden habt. So habt ihr die Wahl zwischen einem Wulaosu im fließenden Stil, das mit seiner Wasser-Attacke öfter, aber dafür schwächer zuschlägt, oder einem Wulaosu im fokussierten Stil, das mit seiner Unlicht-Attacke in einem Einzelangriff mit voller Härte Treffer landet. Dies sollte aber gut überlegt sein, denn sobald ihr euch für einen Turm entschieden habt, wird der Andere geschlossen. Also nur eine Entwicklung von Dakuma pro Spielstand!

Alles beim Alten?

Die Erweiterung erfindet das Pokémon-Rad zwar nicht neu, die kleinen Neuerungen sind für die Editionen Schwert und Schild aber trotzdem lohnenswert. So gibt es zum Beispiel 18 komplett neue Attacken beim Attacken-Lehrer im Master-Dojo zu erlernen. Diese sind teilweise extrem mächtig und können nur im Tausch gegen Rüstungserze erlernt werden. Das neue Item könnt ihr entweder an den vielen leuchtenden Stellen in der Welt finden oder als Belohnung für das Abschließen von Dyna-Raids erhalten. Wer die Editionen Gold und Silber sowie ihre Remaster für den Nintendo DS gespielt hat, erinnert sich vielleicht noch an die Aprikokos, die für die Herstellung von Pokébällen verwendet wurden. Fans dürfte freuen, dass die Aprikokos auf der Rüstungsinsel ihr Comeback feiern. Die vielfarbigen Früchte könnt ihr meist von den regulären Beeren-Bäumen pflücken. Zu Bällen werden sie dann in einer von Hortensio entwickelten Maschine verarbeitet.

Apropos Maschine, der Urglmator, eine dem Pokémon Urgl nachempfundene Blechkiste, ist eine der weiteren Neuerungen des DLCs. Die Gerätschaft kann nicht nur Aprikokos in Bälle umwandeln, sondern auch so gut wie jedes andere Item im Spiel herstellen. Hierzu müsst ihr nur vier Items in die Maschine abgeben. Der Urglmator spuckt euch dann ganz nach Manier seiner Inspirationsquelle ein entsprechendes Item aus. Rezepte könnt ihr wiederum bei Hortensio für 100 Watt erwerben. Dadurch ist die Funktion weniger vom Zufall abhängig. Pokémon, die eine Gigadynamaximierung durchführen können, erhielt man bisher nur über Dyna-Raids. Damit ist nun Schluss! Mit der Dyna-Suppe ist es möglich, alle Pokémon, die in der Lage sind, eine Gigadynamaximierung durchzuführen, mit dieser Fähigkeit zu versehen. Dazu müsst ihr nur Max-Pilze finden und sammeln sowie sie in die Küche des Dojos bringen.

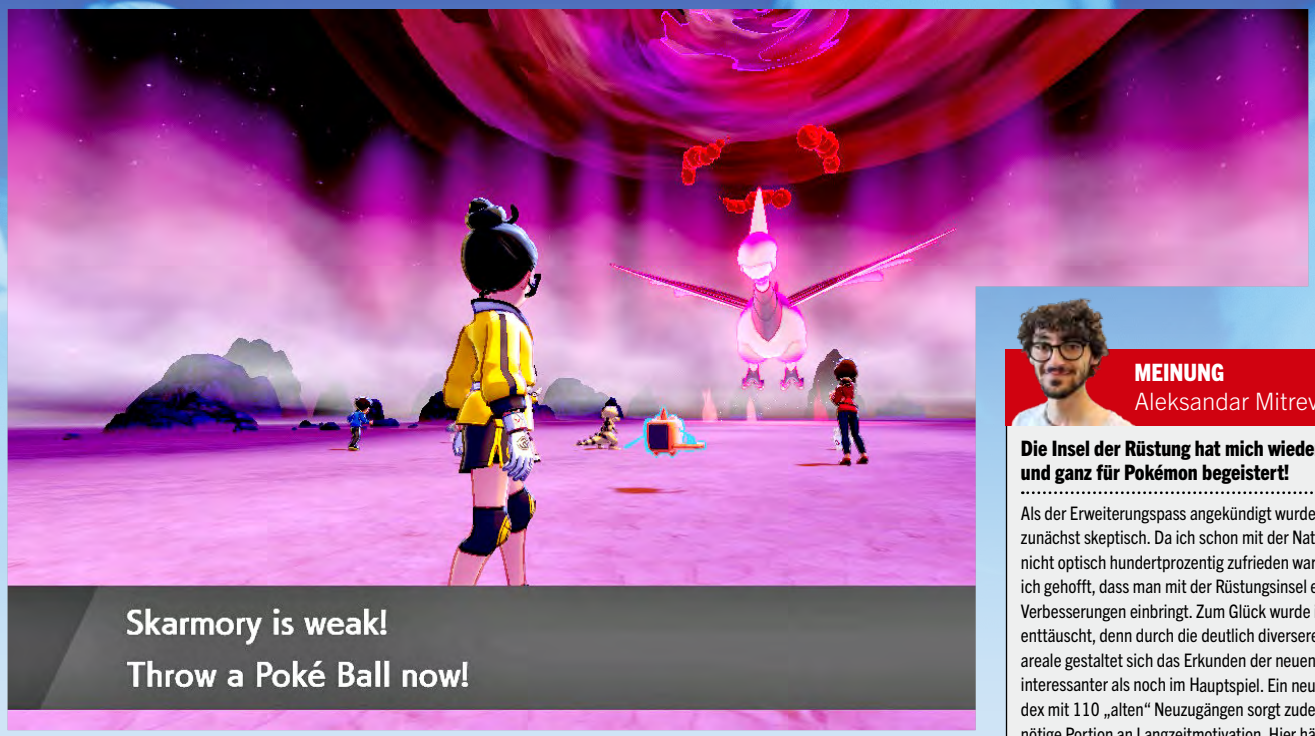
So schnell wie ein Flegmon

Die Story rund um Dakuma und das Master-Dojo ist relativ kurzgehalten: Nach knappen fünf Stunden waren wir mit dem Abenteuer durch. Dabei wurden wir aber auch einige Male durch ein paar Pokémon und Dyna-Raids abgelenkt. Daher ist es möglich, dass man die Herausforderungen auch deutlich schneller bewältigt. Qualitativ orientiert sich die Story auch an den Hauptspielen – nett, aber ohne größere Tiefgründigkeit.

Die Insel lädt mit ihrer Größe aber durchaus zum Entdecken ein. So kann man sich auf die Suche nach seltenen Items oder den 151 verstreuten Alola-Digdas machen. Falls ihr sie finden könnt, werdet ihr mit den Alola-Formen bestimmter Pokémon belohnt. Was wäre ein Pokémon-Spiel aber ohne seinen Pokédex? Für die Rüstungsinsel erhaltet ihr einen separaten Dex mit 210 Einträgen, wovon etwa 110 neu sind. Neu bedeutet hier aber lediglich, dass sie vorher nicht im Hauptspiel enthalten waren – es handelt sich dabei primär um Pokémon aus älteren Generationen. Wirklich neu sind daher nur Dakuma und Wulaosu sowie die Ga-

Endlich bekommen wir mal ein originalgetreues Wailord zu Gesicht, danke, Game Freak! Genießen können wir den Anblick mit dem Tohaido im Nacken aber nicht.

In unserem Spieldurchgang haben wir uns für den Turm des Wassers entschieden. Die Challenge müsst ihr nur mit dem Pokémon Dakuma bestehen!



Die Rüstungsinsel lockt mit vielen neuen Begegnungen in den Dyna-Raids. Hier haben wir ein starkes Panzaeron ergattert.

lar-Formen von Flegmon und Lahmus. Wer den Pokédex also füllen möchte, hat somit auf jeden Fall genug Beschäftigung mit der neuen Erweiterung. Schade finden wir allerdings, dass es nicht noch ein paar neue Galar-Formen neben Flegmon und Lahmus in das Spiel geschafft haben.

Fortsetzung folgt!

Die Erweiterung Insel der Rüstung ist insgesamt sehr gelungen und bietet für Fans eine Menge frischen Inhalt. Da dieser DLC aber nur die Hälfte eines Gesamtpakets ist, sind wir gespannt, wie viel neuen Content der zweite Teil noch bringen wird. Der für Herbst angekündigte „Die Schneelande der Krone"-DLC soll das Paket dann mit einer neuen Story, die sich rund um das Erkunden von alten Ruinen abspielt, abrunden. Viele legendäre Pokémon, darunter das neue Coronospa, werden in der Erweiterung ihr Debüt feiern. Ein neuer kooperativer Modus, in dem ihr Pokémon-Nester in Höhlensystemen bewältigen könnt, soll ebenfalls mit von der Partie sein. Wer Pokémon also eher für die Story spielt, tut gut, auf die Veröffentlichung des Gesamtpakets zu warten, da man mit der Rüstungsinsel relativ schnell durch ist. Alles in allem hat Game Freak aber bereits mit dem ersten Teil des Erweiterungspakets eine gute Grundlage für zukünftige Erweiterungen gelegt.

Aleksandar Mitrevski & Katharina Pache

Mit seiner mächtigen Signature-Attacke Trefferschwall trifft das Wulaosu im fließenden Stil den Gegner mit mehreren Hieben.

MEINUNG
Aleksandar Mitrevski

Die Insel der Rüstung hat mich wieder voll und ganz für Pokémon begeistert!

Als der Erweiterungspass angekündigt wurde, war ich zunächst skeptisch. Da ich schon mit der Naturzone nicht optisch hundertprozentig zufrieden war, habe ich gehofft, dass man mit der Rüstungsinsel einige Verbesserungen einbringt. Zum Glück wurde ich nicht enttäuscht, denn durch die deutlich diverseren Naturareale gestaltet sich das Erkunden der neuen Insel interessanter als noch im Hauptspiel. Ein neuer Pokédex mit 110 „alten" Neuzugängen sorgt zudem für die nötige Portion an Langzeitmotivation. Hier hätte ich mir aber mehr als nur vier wirklich neue Pokémon gewünscht. Obwohl Dakuma und seine Entwicklung wirklich gelungen sind, wären hier doch vielleicht noch ein paar Galar-Formen der älteren Pokémon angebracht gewesen. Mit über 20 Stunden auf dem Tacho, hat sich der DLC für mich aber bisher mehr als gelohnt. Ich bin mir sicher, dass die Veröffentlichung des zweiten Teils im Herbst das Preis-Leistungs-Verhältnis noch besser machen kann. Auf jeden Fall ein guter Schritt in die richtige Richtung für die Pokémon-Spiele!

Infos

Termin:	17. Juni 2020
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Game Freak
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Preis(Season-Pass):	ca. 30 Euro (nicht einzeln erhältlich)

Pro & Contra

- ✚ Große neue Insel
- ✚ Viel zu entdecken
- ✚ Abwechslungsreichere Naturzone
- ✚ Pokédex mit 110 zusätzlichen Einträgen
- ✚ Viele neue Funktionen wie der Urglmator oder Attacken-Lehrer
- ✚ Interessantes legendäres Pokémon
- ✚ Nette Geschichte…
- ➖ …die leider etwas zu schnell vorbei ist
- ➖ Unter den 110 Zusatz-Pokémon nur vier ganz neue
- ➖ Grafisch keine Verbesserung

Fazit

LOHNT SICH

Die neue Insel und das legendäre Pokémon Dakuma wissen zu überzeugen!

SPONGEBOB SCHWAMMKOPF

SCHLACHT UM BIKINI BOTTOM – **REHYDRATED**

The Last of Us Part 2? Pah, vollkommen überbewertet! Das einzig wahre Gaming-Highlight im Juni ist knallbunt, knuddelig und absolut schwammtastisch.

Wer wohnt in 'ner Ananas ganz tief im Meer? Saugstark und gelb und porös und zwar sehr? Wer die vergangenen 20 Jahre nicht unter einem Stein gelebt hat (wie mancher Seestern, auf den wir später noch eingehen), der hat höchstwahrscheinlich die passende Antwort parat. Es geht natürlich um Spongebob Schwammkopf. Der kleine gelbe Quadratschädel ist aus dem heutigen Medienkosmos einfach nicht mehr wegzudenken. Seit über zwei Jahrzehnten bringt er Freude in die Wohnzimmer der Welt, hat die Kinoleinwände für sich erobert und ist schließlich zur ultimativen Ikone der Internet-Memes aufgestiegen. Als Serienerfinder Steve Hillenburg im Jahr 2018 verstarb, unterschrieben sogar 1,2 Millionen Menschen eine Petition, um zu seinen Ehren einen Spongebob-Auftritt in die Super-Bowl-Halftime-Show einzubauen.

Bei all der Popularität ist es natürlich kein Wunder, dass der Unterwasserbewohner auch schon den einen oder anderen Abstecher in die Welt der Videospiele gemacht hat. Der aktuelle Ausflug hört auf den unfassbar langen Namen Spongebob Schwammkopf: Schlacht um Bikini Bottom Rehydrated – und ist ehrlicherweise gar nicht mal so neu. Wie der Titel bereits nahelegt, handelt es sich nämlich um eine Neuauflage, die am 23. Juni für die Nintendo Switch erschienen ist. Die Remaster-Könige von THQ Nordic, unter an-

Im Spongebob-Remake geht es gegen Bösewicht Plankton, der zusammen mit seiner Roboter-Armee endlich die Krabbenburger-Formel stehlen will.

Grafisch bekam der 3D-Hüpfer ein ordentliches Upgrade spendiert: Die Welt von Spongebob ist knallbunt und gerade für Fans wunderschön anzuschauen.

Hin und wieder erwarten euch im Spiel kleinere Rätsel und Geschicklichkeitstests, wie zum Beispiel diese vereinfachte Mini-Version eines Kugellabyrinths.

Hier ist Endstation! Wenn ihr die vom Entwickler vorgesehenen Pfade verlasst, setzt euch das Spiel händisch an einen sicheren Ort zurück.

derem auch verantwortlich für das im Juli erscheinende Destroy All Humans, haben dabei ganz tief in die Mottenkiste gegriffen, einen 3D-Plattformer aus dem Jahr 2003 ausgegraben und ihm einen neuen Anstrich verpasst.

Ich bin bereit!

Um Spongebob ins Jahr 2020 zu hieven, haben die Macher von Purple Lamp weder Kosten noch Mühen gescheut. Schlacht um Bikini Bottom wurde mit Hilfe der Unreal Engine 4 einmal komplett neu aufgebaut und aufgehübscht. Im Vergleich zum 17 Jahre alten Vorgänger macht das Remake so natürlich deutlich mehr her. Figuren und Umgebungen sind um einiges detaillierter, Animationen flüssiger, Texturen knackiger und Farben satter. Von den versprochenen 60 Frames pro Sekunde. Kamen bei uns aber leider nur ungefähr 45 an. Schade! Bei der Story hat man sich indes strikt an die Vorlage gehalten. Die Erzählung dreht sich also immer noch um den Versuch des kriminellen Plankton, endlich die geheime Krabbenburger-Formel in seinen Besitz zu bringen. Der Schlüssel zum Erfolg soll dabei seine neue Erfindung sein, der Duplicatotron 3000, mit dem er sich eine Roboter-Armee zusammenstellen und Bikini Bottom unter seine Kontrolle bringen will. Dummerweise haben die Blechbüchsen aber ihre ganz eigenen Pläne und stürzen die Stadt lieber in Eigenregie ins Chaos. Nun liegt es an unserem schwammtastischen Helden, wieder für Recht und Ordnung unter Wasser zu sorgen.

Zugegeben, die Geschichte ist nicht sonderlich ausgefallen. Wahrscheinlich könnte sie in ihrer Essenz auch in eine reguläre TV-Episode gequetscht werden. Dafür wirkt die Story aber stets authentisch und glänzt mit jeder Menge bekannter Gesichter und Gebiete, über die ihr im Verlauf des Spiels stolpert. Schauplätze wie die Goo-Lagune oder die Quallenfelder wählt ihr über eine Art Main Hub rund um euer Ananashaus aus. Jedes dieser Areale besteht aus einzelnen, durch Ladebildschirme voneinander getrennten Levels. Zudem könnt ihr komplett neue Teile von Bikini Bottom freischalten, indem ihr goldene Pfannenwender findet. Zu entdecken gibt es also mehr als genug – wenn euch die unsichtbaren Levelgrenzen nicht im Weg stehen. Wenn ihr den vom Entwickler vorgegebenen Pfad verlasst, werdet ihr flugs von einer freundlichen Menschenhand (bekannt aus dem TV-Intro) wieder zurück an einen sicheren Ort gesetzt. Schade, dass einem Spongebob hier nur die Illusion von Freiheit vorgegaukelt, zumal das Zurücksetzen oftmals mit einer längeren Ladezeit verbunden ist.

Super-Weicheischuppen Jr.?

Pro Gebiet erwartet euch eine Hauptmission, die die Geschichte vorantreibt. Die fällt aber leider immer recht gleichförmig aus. Entweder gilt es, eine bestimmte Anzahl an Gegenständen zu sammeln oder alle Roboter in der Nähe auszuschalten. Das wird auf Dauer schon etwas langweilig. Immerhin weichen die Nebenaufträge, mit denen ihr zusätzliche Pfannenwender ergattern könnt, etwas von Schema F ab.

In diversen Bosskämpfen müsst ihr gegen Roboterversionen bekannter Charaktere bestehen. Das verlangt euch tatsächlich einiges ab.

Schlacht um Bikini Bottom - Rehydrated steckt voller bekannter Charaktere, beispielsweise auch dem Fliegenden Holländer.

Die Kämpfe in Schlacht um Bikini Bottom – Rehydrated verlangen euch nicht allzu viel ab. Simples Knöpfchendrücken reicht meist voll und ganz aus.

Im neuen Multiplayer-Modus könnt ihr euch zu zweit dem fiesen Roboter-Thaddäus und seiner Blech-Armee stellen. Die Horden-Schlachten werden aber schnell öde.

Hier müsst ihr auch mal Rennen, sehr simple Rätsel oder kleine Geschicklichkeitspassagen meistern, die mit der leicht unpräzisen Joycon-Steuerung gar nicht mal so einfach sind. Auch die diversen Bosskämpfe sorgen nochmal für eine ordentliche Portion Abwechslung. In der Regel prügelt ihr euch nämlich nur durch Standard-Roboter-Mobs. Von denen gibt es zwar 14 verschiedene Typen, die sind aber meist nach nur einem Schlag hinüber – unkoordiniertes Knöpfchendrücken reicht hier also vollkommen aus. Die größeren Brocken verlangen euch indes sogar so etwas wie eine „Taktik“ ab. Ihr müsst beispielsweise Angriffsmuster genau studieren, Attacken ausweichen und Schwachstellen anvisieren.

Eine echte Herausforderung dürft ihr in Schlacht um Bikini Bottom aber nicht erwarten. Das Spiel ist so konzipiert, dass auch jüngere, eher unerfahrene Zocker zurechtkommen. Es gibt nur einen einzigen Schwierigkeitsgrad, regelmäßige Checkpoints und Extra-Leben en masse – die im Spiel natürlich die Form von Spongebobs Unterhosen annehmen. Solltet ihr dennoch mal den Löffel abgeben, zieht das keinerlei Konsequenzen nach sich, außer, dass alle Gegner im Bereich respawnen. Das ist schon sehr gnädig. Auch mit den Tutorials haben es die Entwickler wirklich gut gemeint, sodass wirklich alle paar Minuten Erklärungen eingeblendet werden.

Nein, hier ist Patrick!

Der einzige Gameplay-Kniff ist die Aufteilung des Spielgeschehens auf drei verschiedene Hauptfiguren, zwischen denen ihr dynamisch wechseln könnt. So schlüpft ihr auch in die Rollen von Patrick Star und Sandy Cheeks, was euch wiederum Zu-

In kurzen Donwhill-Rennen müsst ihr schnelle Reflexe beweisen und eine vorgegebene Zeit unterbieten. Dafür winkt euch ein goldener Pfannenwender.

Sandy kann ihr Lasso als eine Art Rotor benutzen und so durch die Luft schweben. Außerdem ist das Eichhörnchen natürlich ein absolutes Ass in Karate.

griff auf deren individuelle Fähigkeiten gibt. Der Seestern kann etwa Früchte werfen und damit Wippen auslösen, während das Eichhörnchen als gebürtige Texanerin besonders bewandert mit dem Lasso ist.

Der gute Spongebob bekommt von seinem Freund Kumpelblase sogar vereinzelt neue Tricks beigebracht – beispielsweise eine Art Seifenblasen-Zielsuchrakete, mit der ihr entfernte Schalter aktivieren könnt. So erschließt ihr euch im Spielverlauf immer neue Wege, wodurch an manchen Stellen sogar so etwas wie Backtracking aufkommt. Hier aber auch nur von leichten Metroidvania-Elementen zu sprechen, würde wohl den Zorn von Kollege und Genre-Experte Felix Schütz nach sich ziehen.

Im Spielverlauf könnt ihr auch noch goldene Unterhosen einsammeln, die die Anzahl eurer maximalen Extraleben erhöhen. Das macht die Kämpfe nochmal leichter.

F ist für Freunde

Entsprechend seid ihr durch die Story in maximal zehn Stunden durch. Spongebob Schwammkopf: Schlacht um Bikini Bottom Rehydrated ist also ein eher kurzes Vergnügen. Die Spielzeit wird durch ein paar Sammelaufgaben zwar noch künstlich gestreckt. Mehr als ein nettes Extra sind Gold-Trophäen für das Finden aller goldenen Pfannenwender, Patricks Socken oder glänzenden Objekte jedoch nicht. Selbst wenn ihr mit letzteren immerhin ein Kino-Ticket kaufen und im Filmsaal dann ein paar Konzept-Zeichnungen bewundern dürft. Auch der komplett neue Multiplayer-Part, der sowohl lokal als auch online funktioniert, ist kaum der Rede wert. Der Hordenmodus, in dem ihr euch zu zweit durch Wellen von Angreifern prügelt, wird schnell repetitiv und lohnt sich eigentlich nur für Hardcore-Fans, die mal einen Blick auf Roboter-Thaddäus oder Patricks Eiscreme-Traumwelt werfen wollen – Content, der einst im Original gestrichen, jetzt aber doch noch eingebaut wurde.

Die mangelnde Tiefe und kleinere technische Unsauberkeiten wie zum Beispiel verbuggte Gegner, nachladende Texturen, vereinzelte Ruckler oder sich wiederholende Sprach-Samples verzeiht man dem Spiel aber gerne. Schließlich gleicht Schlacht um Bikini Bottom – Rehydrated diese doch mit jeder Menge Fan-Service aus. Der Remaster-Soundtrack sowie wie die komplett neue Vertonung zaubern Verehrern der Fernseh-Vorlage ein Lächeln ins Gesicht. War das Original für den Gamecube noch mit komplett fremden Sprechern besetzt, kommt jetzt der offizielle Cast rund um die Quietschestimme von Santiago Ziesmer zum Einsatz. Der bringt die nötige Portion Charme und Humor mit und sorgt so für ein rundum stimmiges Spongebob-Spielerlebnis. Dafür ist der Preis von knapp 30 Euro absolut vertretbar.

David Benke

Euer Freund Kumpelblase hat immer ein paar neue Tricks für euch auf Lager. Schaut auf jeden Fall mal bei ihm vorbei!

MEINUNG
David Benke

Ein netter kleiner 3D-Plattformer, der vor allem Fans der Vorlage begeistert.

Spongebob Schwammkopf: Schlacht um Bikini Bottom Rehydrated ist ein grundsolider 3D-Plattformer mit spaßigem Gameplay und einer hübschen Aufmachung – nicht mehr und nicht weniger. So ungefähr würde wohl mein objektives Fazit zu der Neuauflage lauten. Das Problem ist nur: So richtig objektiv lässt sich der Titel einfach nicht bewerten. Wie bei vielen anderen Videospielumsetzungen bekannter Marken zieht auch das Spongebob-Spiel seinen Reiz daraus, euch in eine Welt hineinzuziehen, die man so schon aus dem Fernsehen kennt. Und das funktioniert in Schlacht um Bikini Bottom eben richtig gut. Der Titel bringt den Charme der TV-Vorlage perfekt rüber, glänzt mit einer authentischen Aufmachung sowie jeder Menge Fan-Service. Für Spongebob-Anhänger ist er daher absolut empfehlenswert. Wer mit dem kantigen Burgerbrater allerdings nichts anfangen kann oder einen herausfordernden Hüpfer im Stile von Banjo-Kazooie sucht, der greift besser woanders zu.

Infos

Termin:	23. Juni 2020
Genre:	Jump&Run
Hersteller:	THQ Nordic
Entwickler:	Purple Lamp Studios
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Preis:	ca. 30 Euro

Pro & Contra

- ✚ Grafisch komplett überarbeitet
- ✚ Full-HD-Auflösung und bis zu 60 FPS
- ✚ Remaster-Soundtrack
- ✚ Neue Vertonung mit Original-Sprechern
- ✚ Jede Menge Fan-Service
- ✚ Cut Content aus dem Original
- ✚ Grundsolides Plattformer-Gameplay
- ✚ Neuer Multiplayer-Modus …
- ➖ … der leider sehr schnell langweilig wird
- ➖ Sehr kurze, etwas uninspirierte Story
- ➖ Teils altbackenes Spieldesign
- ➖ Kaum spielerischer Anspruch
- ➖ Kleinere technische Schnitzer

Wertung

7

Ein tolles Tiefsee-Abenteuer für Kinder und Junggebliebene.

In diesem Overcooked-Klon erschlagen wir Touristen und bereiten sie für eine wütende Inselgottheit zu. Geschmacklos? Auf jeden Fall. Macht das ganze trotzdem Spaß? Geht so.

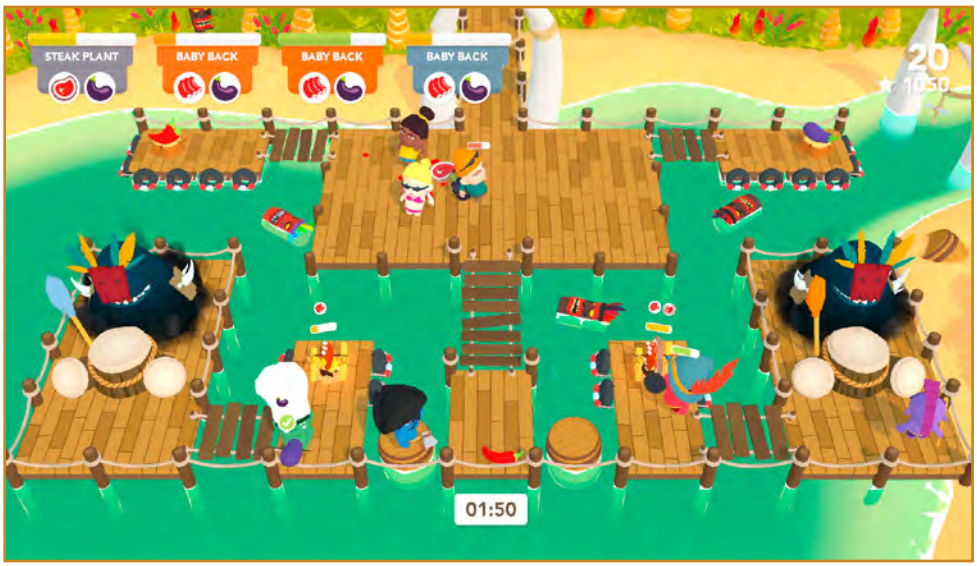
Ähnlich wie im offensichtlichen Vorbild Overcooked bereiten wir in Cannibal Cuisine mit bis zu drei Begleitern Mahlzeiten in mit Fallen gespickten Levels zu. Der Unterschied: Wir dienen einer hungrigen Naturgottheit und müssen die Fleischbeilage für die Spießchen erst selbst erlegen. Da trifft sich gut, dass ein verrücktes Touristmusbüro anscheinend Urlaub auf der Kannibaleninsel anbietet. Die Besucher lassen ihr Schicksal jedoch nicht über sich ergehen und wehren sich nach Kräften!

Igitt! Aubergine!

Mit einem Umfang von 24 Levels ist Cannibal Cuisine überschaubarer als Overcooked 2. Alle Stages und deren Aufbau passen thematisch zu den vier Gebieten: Dschungel, Tempel, Strand und Vulkan. Im Tempel gibt es zum Beispiel Stachelgruben. So kreativ wie in der großen Konkurrenz geht es in diesem Titel – abgesehen vom skurrilen Konzept, Menschenfleisch an Götter zu verfüttern – jedoch nie zu. Auch die Rezeptvielfalt lässt zu wünschen übrig: Getötete Touristen lassen Steak, Arm, Hirn (!) oder Rippchen fallen. Kombiniert werden diese abstoßenden Zutaten mit Aubergine, Banane, Chili, Wassermelone oder Zitrone, zubereitet wird das Menü immer am Grillspieß. Das heißt: Kein Köcheln von Urlaubersuppe, dabei wird ein Mensch im Topf ja sogar im offiziellen Bildmaterial gezeigt. Ähnlich wie in Overcooked wird die Leistung in Sternen bewertet, je nach dem, wie viele Gerichte ihr wie schnell beim Dschungelgott abliefert. Kredenzt ihr ihm den falschen Grillspieß, wird er wütend und torpediert euch mit einem Feuerball. Das bedeutet meistens den Bildschirmtod, immerhin ist die Wartezeit bis zum Respawn nicht allzu lang. Jedoch geht ihr in Cannibal Cuisine sehr oft zu Boden, besonders, wenn ihr alleine spielt. Klar, darauf ist der Titel nicht unbedingt ausgelegt, aber dennoch eine Warnung: Im Solomodus ist Cannibal Cuisine einfach nur nervig und anstrengend. Man drischt mit der immergleichen Dreierkombo auf Touristen ein, die wiederum mit den immer gleichen Hieben

Ganz alleine kann man Cannibal Cuisine auch spielen, aber das ist ein eintöniges und mitunter auch frustrierendes Unterfangen.

Im Versus-Modus gibt es tatsächlich die Möglichkeit, zu viert ein Team zu bilden. Das bedeutet, dass man zwangsläufig gewinnt. Nun ja.



Im ganzen Spiel gibt es nichts schwierigeres, als ein Fass zu überqueren. Man fällt einfach viel zu schnell ins Wasser.

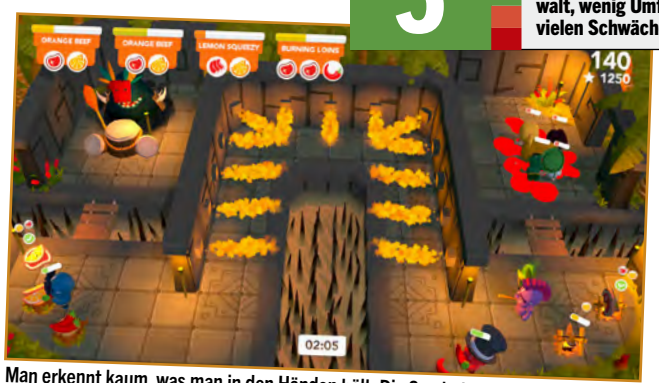
und Tritten antworten. Auch, wenn euch nicht die Urlauber ausknocken, lauert überall Gefahr. Wasser, Stacheln, Magma, Explosionen – ihr bekommt oft auf die Mütze. Die Physik verhält sich eigenwillig, besonders beim Überqueren von schwimmenden Fässern. In Kombination mit der schwammigen Steuerung führt das oftmals zu Frust. Zutaten zu werfen, ist in Cannibal Cuisine nicht möglich, dafür kann man das rohe Menschenfleisch futtern, um sich zu heilen. Da man aber sowieso über kurz oder lang ins Gras beißt, lohnt sich das nur selten – der „Rohstoff" Mensch ist zu wertvoll, um ihn wegzumampfen. Zwei weitere Besonderheiten des Spiels sind die Herausforderungslevel am Ende jeder Welt, bei denen man mal eine Welle Touristen besiegen, mal einen Hindernisparcours bewältigen muss – mäßig spannend. Bei der Auswahl der Spielfigur entscheidet man sich für eine Fähigkeit, zum Beispiel einen Sprint zum flotten Überqueren von Lücken (sehr praktisch) oder Feueratem, mit dessen Hilfe man Spieße ohne Grill braten kann. Eine nette Idee, aber insgesamt nicht zu Ende gedacht: Der Feueratem zum Beispiel verletzt Touristen nicht. Wieso? Abwasch-, Teller- oder Spieße-Management ist in Cannibal Cuisine nicht nötig, hier geht es wirklich nur ums Kämpfen, Grillen und Abliefern.

Magerer Unterhaltungswert

Kommen wir nun zum eigentlichen Fleisch am Knochen dieses Spiels, dem Mehrspielermodus. Zu viert macht das Ganze mehr Spaß, wird aber auch viel unübersichtlicher. Man erkennt schlecht, was Spieler in den Händen halten und die Symbole über den Grillspießen sind auch sehr klein, sodass man viel zu schnell ein Gericht durch falsche Zutatenzugabe ruiniert. Im Versus-Modus (vier Levels) darf man den Bereich des gegnerischen Teams nicht betreten, was potenziell spannende Sabotageversuche im Keim erstickt. Dazu kommen allgemeine Probleme, etwa die katastrophale Kollisionsabfrage, die unpraktischen Kopfbedeckungsoptionen, die viel vom Umfeld des Spielers verbergen, der unberechenbare Radius, in dem man Schaden von Feuerbällen nimmt und, und, und. Es reicht eben nicht, ein bewährtes Rezept mit minderwertigen Zutaten nachzukochen, um einen Michelin-Stern zu erhalten. Cannibal Cuisine ist nur dann einen Blick wert, wenn man komplett ausgehungert ist nach Overcooked-ähnlicher Unterhaltung.

Katharina Pache

Die „Story" wird noch rudimentärer erzählt als in Overcooked 2. Hier zu Zusammenfassung: Besänftigt die Götter, indem ihr sie mit Menschenfleisch füttert.



Man erkennt kaum, was man in den Händen hält. Die Symbole über den Grillspießen sind winzig, die Verwirrung im Mehrspielerpart ist hingegen oft groß.

MEINUNG
Katharina Pache

Wenn Overcooked feiner Büffelmozzarella ist, dann ist Cannibal Cuisine fader Analogkäse.

Ich habe mir mehr von Cannibal Cuisine versprochen, obwohl ich das Konzept „Touristen ermorden und deren Fleisch einem Gott opfern" von Anfang an wenig ansprechend fand. Könnte man die Prämisse charmanter umsetzen? Vermutlich schon, aber ob man das auch tun sollte, ist die Frage. An wen sich Cannibal Cuisine richtet, ist mir nicht ganz klar. Mit meinen fiktiven Kindern würde ich jedenfalls nicht Menschenhirn in einem Spiel zubereiten wollen. Zur Weißglut getrieben haben mich die Level am Ende, bei denen immer wieder nachwachsende Felsen Wege versperren. Wenn man da kein Glück hat, und eine Bombe zur richtigen Zeit spawnt, kann man einpacken. Das gleiche gilt für die „Ressourcen": Ich brauche einen Arm, aber sämtliche Touristen lassen nur Rippchen fallen. Angesichts der tollen Alternative Overcooked 2, die nach wie vor mit Erweiterungen (teilweise kostenlos) versorgt wird, sehe ich keinen Grund, wieder einen Fuß auf die Kannibaleninsel zu setzen.

Infos

Termin:	20. Mai 2020
Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Rocket Vulture
Entwickler:	Rocket Vulture
Sprache:	-
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Preis:	ca. 13 Euro

Pro & Contra

- + Welten mit thematischen Besonderheiten
- + Fähigkeiten sorgen für etwas Abwechslung
- + Mit Versus- und Koop-Modus
- – Glitschige, ungenaue Steuerung
- – Geringer Umfang
- – Mangelnde Übersicht
- – Keinerlei Zubereitungsvielfalt
- – Lahme Herausforderungslevel

Wertung

5

Overcooked-Imitat mit einer Extraportion Gewalt, wenig Umfang und vielen Schwächen

BIPED

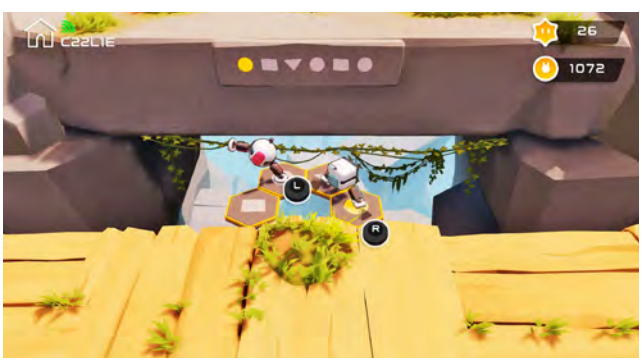
Mit Biped bekommt ihr ein Spiel serviert, bei dem es vor allem auf Zusammenarbeit ankommt. Aber macht die knuddelige Knobelei auch ordentlich Spaß?

Wer erinnert sich nicht gerne an die Zeit, als das Internet noch nicht so allgegenwärtig war wie heute und wir uns mit Freunden getroffen haben, um auf der Couch sitzend Videospiele zu spielen, sei es nun gegeneinander oder im Koop-Modus. Ihr wisst schon – live, in Farbe und bunt! Manche Hersteller wie Nintendo halten die Lokale-Mehrspieler-Fahne weiterhin hoch, doch gemeinhin wird heute vor allem online miteinander gespielt, die direkte, soziale Komponente fällt weg. Aber dann müssen es halt die Indies richten! Bei kleineren Entwicklungen findet man klassischen Couch-Koop auch heute noch vergleichsweise häufig. Ein Beispiel für ein lokales Mehrspielererlebnis, bei dem anstatt des kompetitiven Kräftemessens das gemeinsame Agieren im Fokus steht, ist Biped. Wer gerade jetzt in Corona-Zeiten niemanden zur Hand hat, mit dem er lokal zocken kann, darf aber wahlweise trotzdem auch online ran. Zwingend braucht's überhaupt keine zweite Person, aber der Spielspaß erhöht sich um ein Vielfaches, wenn ihr Biped mit einem Freund oder einer Freundin spielt.

Prometheus mal anders

Die Story in Biped ist recht schnell erzählt. Ihr spielt die beiden humanoiden Roboter Sila und Aku. Die Blechkumpane werden auf die Erde geschickt, um Leuchtfeuer zu entzünden, die es ihnen ermöglichen, sich über den Planeten zu teleportieren. Um diese Aufgabe zu erledigen, müssen sie unterschiedliche Orte bereisen und Hindernisse überwinden. Unter anderem bewegt ihr euch in Gestalt der beiden Robo-Freunde durch die Ruinen alter Zivilisationen, streift durch Wüstenregionen und rutscht über vereiste Berge, um ans Ziel zu gelangen. Dabei sind Sila und Aku auf die Hilfe anderer

Die farbigen Bodenplatten geben an, welcher Roboter sich auf welchen Stellen bewegen kann ohne abzustürzen. Um weiterzukommen, ist Zusammenarbeit unabdingbar.



An verschiedenen Orten gibt es Schalter mit Symbolen darauf. Diese müssen in der richtigen Reihenfolge betätigt werden, damit man im Level vorankommt.

Roboter und natürlich aufeinander angewiesen. Nur zusammen lassen sich die Hindernisse überqueren – zumindest, wenn man zusammen mit einem Freund loslegt. Biped besitzt auch einen Solo-Modus, in dem ihr die Story-Kampagne alleine durchleben könnt. Die acht Levels einschließlich des Tutorials sind dann auf eine Person angepasst und ihr begegnet mehr anderen Robotern, welche die Aufgaben übernehmen, die sonst euren knuddeligen Partner in Anspruch nehmen würden. Die Solo-Kampagne ist wie die Koop-Kampagne auch nach spätestens drei Stunden durchgespielt.

Tastenlos glücklich

Biped wird nur mit den beiden Analogsticks des Controllers gespielt. Die ganze Steuerung ist somit auf ein Minimum reduziert. Trotzdem lässt sich eine Vielzahl von Aktionen ausführen. Die beiden Beine unseres Roboters werden jeweils mit einem der beiden Sticks kontrolliert und verschiedene Bewegungen führen zu unterschiedlichen Resultaten. Das erfordert Übung, nach einer Weile hat man sich aber an das ungewöhnliche Konzept gewöhnt und kann präzise Aktionen und Bewegungen vollführen – zumindest meistens: In hektischen Situationen kann es passieren, dass unsere Eingaben nicht schnell genug ins Spiel übertragen werden. Auf diese Weise werden manchmal aus Hindernissen, die man mit Geschick und Zusammenarbeit lösen könnte, Trial&Error-Passagen, die Frust aufkommen lassen. Die Sticks kommen auch beim Betätigen von Schaltern, dem Festhalten an Seilen und Wänden und dem Greifen von Objekten zum Einsatz. Dazu muss man nur den Stick und damit das Bein an bestimmte Objekte halten. Mit jeder Mission werden neue Mechaniken und Hindernisse präsentiert, passend zum jeweiligen Setting. Damit wir zum Beispiel auf einen verschneiten Berg gelangen können, müssen wir uns an Seilen hinaufschwingen, Luftschleusen nutzen, um uns nach oben zu katapultieren, und uns an magnetische Wände hängen, damit wir nicht herunterfallen. In einem anderen Gebiet müssen wir den Roboter-Bewohnern beim Sägen helfen und das fertige Holz über Förderbänder transportieren. Jedes Level bietet neue, innovative Rätsel und Aufgaben, die viel Abwechslung und Spielspaß garantieren. Die Kollisionsabfrage hat uns allerdings einige Male irritiert und auch Frustmomente verursacht. Die kleinen Roboter können über flache Ebenen rutschen, wodurch sie schneller vorankommen. Allerdings war nicht immer ersichtlich, wo diese begehbaren Ebenen anfangen und aufhören. Dadurch sind wir gerne mal an Kanten hängengeblieben oder wurden über das Ziel hinausgeschleudert.

Zusammen ist man weniger alleine

Das Spiel wurde klar mit Fokus auf den kooperativen Modus designt. Dadurch wirken Teile der Solo-Kampagne monoton und undurchdacht. Viele Mechaniken funktionieren deutlich schlechter oder sind schwerer auszuführen als im kooperativen Modus. Im Koop-Modus hängt alles von einer gelungenen Absprache mit unserem Kollegen ab, ohne die Mithilfe des Partners funktioniert nichts. Einmal müssen wir einen Schalter betätigen, damit der Partner auf die andere Seite eines Abgrunds kann, ein anderes Mal sind wir mit einem Seil aneinandergebunden und schwingen uns von Magnetwand zu Magnetwand, während wir an der Seite eines Berges hängen. An einem anderen Punkt muss man wiederum verschiedene Teile einer Pinball-artigen Konstruktion steuern, um einen Ball an die richtige Stelle zu bekommen. Ein Level, welcher uns auf nicht-positive Art und Weise Kopfzerbrechen bereitete, war ein Wasser-Abschnitt. Die Steuerung des Bootes, welches wir dort benutzen, wurde leider gehörig verhunzt, sodass wir unnötig viel Zeit mit dieser Passage verschwendeten.

Reise durch den Farbkasten

Wenigstens die lustigen Animationen der Roboter hielten uns durchgehend bei Laune. Das charmante Design, welches an R2-D2 aus Star Wars erinnert, ist definitiv ein Highlight. Die Welten, die man nach und nach bereist, bieten sehr viel Abwechslung und sind toll gestaltet. Als Spieler fühlt man sich in dieser unbeschwerten, farbenfrohen Welt einfach wohl! Neue Orte und Mechaniken werden meist mit kurzen, stimmungsvollen Zwischensequenzen vorgestellt, die allerdings die Performance des Spiels in die Knie zwingen. Generell läuft das Spiel trotz der minimalistischen Grafik nicht immer rund. Abschließend lässt sich sagen, dass man Biped unbedingt im Koop-Modus erleben sollte, da dort die innovativen Spielmechaniken perfekt ineinandergreifen. Überzeugte Solisten hingegen erwartet nur Durchschnitt und somit kein Kaufgrund.

Michael Leibner & Lukas Schmid

MEINUNG
Michael Leibner

Biped bietet eine innovative Steuerung und toll designte, abwechslungsreiche Levels.

Alleine macht das Spiel Spaß, aber erst im Koop-Modus entfaltete es seine wahren Qualitäten. Leider ist Biped innerhalb weniger Stunden durchgespielt und die zusätzlichen Bonuslevels sind nicht so spaßig wie die Abschnitte der Story-Kampagne. Alles in allem bekommt man ein gut gemachtes Koop-Abenteuer. Habt ihr also einen Freund oder eine Freundin zur Hand und Spaß an virtueller Zusammenarbeit, solltet ihr euch Biped nicht entgehen lassen.

Infos

Termin:	21. Mai 2020
Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Postmeta Games Ltd.
Entwickler:	Next Studios
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Preis:	ca. 15 Euro

Pro & Contra

- ✚ Innovative Steuerung
- ✚ Gelungene Koop-Elemente
- ✚ Spaßige Rätsel und Mechaniken
- ✚ Tolles Charakterdesign
- ➖ Kurze Spielzeit
- ➖ Nervige Wasserlevels
- ➖ Steuerung manchmal nicht direkt und flüssig
- ➖ Schlechte Performance in Zwischensequenzen

Wertung

7

Kurzweiliges Abenteuer mit großem Koop-Spaß, aber auch mit kleinen Fehlern

Jede Bewegung zählt, wenn man sich zum Beispiel auf so einer Wippe befindet. Bewegt sich eine Figur zu weit oder zu wenig, stürzt der andere Recke ins Nichts.

Manche Tore öffnen sich nur, wenn die richtige Anzahl an Füßen auf den Druckplatten Platz finden. Herausfordernd ist das selten, es macht aber Laune.

THE ELDER SCROLLS: BLADES

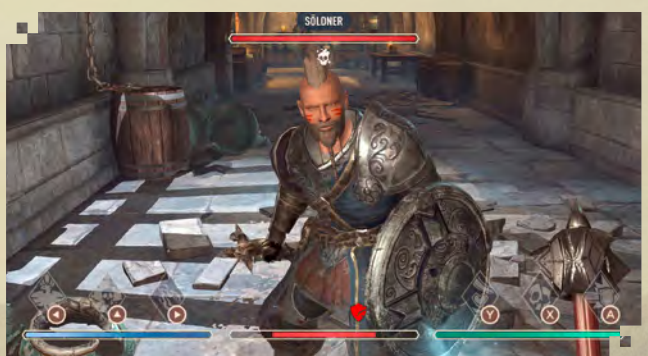
Wir haben getestet, was Blades von The Elder Scrolls 5: Skyrim unterscheidet und warum Fans der Serie über einen Download des Free2Play-Abenteuers zumindest nachdenken können.

Lädt man sich im Nintendo eShop The Elder Scrolls: Blades herunter, hat man die Wahl zwischen zwei Varianten: der kostenlosen Free-2Play-Fassung und der Schnellstarter-Version für 15 Euro. Beide liefern dasselbe Spiel, wer die Geldbörse zückt, bekommt aber zahlreiche hilfreiche Items an die Hand. Starten wir den Titel, werden wir zunächst mit einem Ladebalken begrüßt, denn The Elder Scrolls: Blades lässt sich ausschließlich online spielen. Es folgt die Charakter-Erstellung, wo wir Geschlecht, Größe, Gesicht, Körperbau und Co. festlegen. Wir können zwischen allen bekannten Völkern Tamriels wählen. Klassen gibt es nicht und später können wir unser Aussehen und Volkszugehörigkeit mit allen verbundenen Boni jederzeit ändern.

Technisch verbesserungswürdig

Bereits im Charaktermenü fällt auf, dass sich Texte leicht überlappen und viele Gesichtsoptionen wirken verdächtig ähnlich. Auch im Rest des Spiels begegnen uns immer wieder kleine Störfaktoren, die von einer gewissen Lieblosigkeit der Entwickler künden: Manche Texte sind auf Englisch vertont, an anderer Stelle kommt kein Ton; manchmal bewegen sich die Lippen unserer Gesprächspartner, manchmal nicht. Trotzdem sehen wir gelassen darüber hinweg, genauso wie über neben Tischen schwebendes Essen oder gelegentliche Ruckler. Trotz der offensichtlichen Mängel laufen wir durch eine sehr schöne Welt. Die Gesichter aller NPCs sehen lebendig aus und sind grafisch toll anzuschauen. Wälder, Ruinen und Höhlen sind ordentlich gestaltet und schaffen fast so was wie ein Skyrim-Gefühl. Leider ist's aber ein bisschen mehr Sein als Schein. Zwar gibt es mengenmäßig viele schlauchartige Areale zu erforschen, viel zu schnell

Welche Dialoge vertont sind und welche stumm ablaufen, scheint in Blades sehr zufällig zu sein. Erzählerisch sind die Gespräche trotzdem auf einem soliden Niveau.



Im Duell-Modus müssen wir unsere Schläge richtig timen, um nicht betäubt zu werden. Mit unserer Ausrüstung haben wir gegen starke Gegner trotzdem keine Chance.

treffen wir aber auf sich wiederholende Texturen und ganze Abschnitte, die einander komplett gleichen. Wir laufen immer wieder durch dasselbe Schloss oder denselben Wald und ignorieren irgendwann das schöne Ambiente, das wir bereits tausende Male gesehen haben. Ums nette Aussehen geht es aber eh nur zweitrangig. Das Gameplay dreht sich voll und ganz um seine drei Hauptmechaniken Kämpfen, Looten und Stadtausbau.

Attackeee!

Da wir uns im Spiel niemals auf eine Klasse festlegen müssen, ist es uns ganz selbst überlassen, einen eigenen Kampfstil zu finden. Durch Skillpunkte können wir uns auf kleine, mittlere oder Zweihandwaffen spezialisieren. Ebenso geben wir Skillpunkte zum Erlernen von Zaubern und Ausdauer-Fähigkeiten aus. Ausdauer und Magie werden ausschließlich im Kampf genutzt und können nicht durch Sprinten oder Herumspringen verbraucht werden. Diese athletischen Komponenten haben es nämlich nicht in das Spiel geschafft, ebenso wenig wie jegliche Art von Fern- oder Schleichangriff. Sehen wir einen Gegner, laufen wir auf ihn zu, bis er uns bemerkt und in einen Kampf verwickelt, was den Duell-Modus aktiviert. Dort schlagen wir aus zwei Richtungen zu, blocken oder aktivieren eine Fähigkeit. Durch gut getimtes Blocken betäuben wir unseren Gegner sogar, können vice versa aber auch selbst betäubt werden. Das simple Kampfsystem belohnt Geschicklichkeit und ist mehr als stumpfes Draufhauen. Trotzdem hängt die Entscheidung über Sieg oder Niederlage weitestgehend von Waffen- und Rüstungswert ab. Das wird besonders deutlich im Abgrund, einem unendlichen Dungeon, der mit jeder neuen Ebene stärkere Gegner beherbergt. Ohne passendes Equipment kommt man nicht weit und muss durch tägliche Aufträge und Nebenquests seinen Level erhöhen und bessere Ausrüstung finden. Frustrierend wird der Wertezwang in der PvP-Arena. Dort kann man sich mit anderen Spieler messen, was dank der relativ geringen Wartezeit auch Spaß macht. Leider wurden wir selten mit Spielern unseres Ranges zusammengepackt. Gegner, die fünf Level über uns waren, schlugen uns einfach zusammen, auch, wenn wir gut blockten. Andersherum machten wir unterlevelte Konkurrenz natürlich ebenso schnell nieder. War es mal ausgeglichen, machte das Kampfsystem im kompetitiven Modus viel Spaß.

Wie macht der Beutezug?

Truhen, Baumaterialien, Gold, Diamanten … es kann so schön sein, Beute einzusammeln! Wir werden für alles, was wir tun, belohnt, ob wir nun Aufträge erledigen, in der Arena kämpfen, uns in den Abgrund werfen oder stündliche Herausforderungen abschließen. Jede Kiste, die wir finden, wird in einem Extrabildschirm feierlich geöffnet und wir erhalten regelmäßig sehr gute Gegenstände. Das Pay2Win-Prinzip, unter dem das Spiel zum ursprünglichen Mobile-Release sehr litt, wurde inzwischen stark abgeschwächt. Die Echtgeldwährung in Form von Diamanten findet man nun auch so zu Genüge, um regelmäßig bestimmte Vorgänge zu beschleunigen, wie etwa das Verbessern einer Waffe. Zwischendrin erinnert uns das Spiel aber trotzdem immer wieder an seinen Free2Play-Charakter und fordert uns auf, den Ingame-Shop zu besuchen. Ein gelegentliches Wegklicken schafft aber Abhilfe.

Unsere Stadt soll schöner werden

Aufträge und Nebenquests erhalten wir in unserer Stadt, die zu Beginn des Spiels in Schutt und Asche liegt. Für uns heißt das: ran an den Hammer. Auf vorgefertigte Bauslots stellen wir Häuser, Läden und Dekorationen und steigern so unsere Stadtstufe. Das sorgt nicht nur für ein hübscheres Ambiente, sondern auch für neue Handwerksmöglichkeiten, mehr NPCs und neue Nebenquests. Das System ist geschickt in die Hauptgeschichte eingebunden und der regelmäßige Erhalt von Dekogegenständen motiviert ungemein, die Stadt immer weiter auszubauen und aufzuhübschen. Durch viele Ecken und Kanten wird die Langzeitmotivation insgesamt stark geschmälert und nur durch die überraschend spannende Story am Leben erhalten. Angenehm unaufdringlich erzählt, dreht sich die Handlung um das Geheimnis unserer eigenen Vergangenheit und einen mächtigen Feind. Wer sich von Schlauchlevels und dem First-Person-Dungeon-Crawler-Gameplay nicht abschrecken lässt, kommt, auch ohne Geld auszugeben, auf seine Kosten.

Antonia Dreßler & Lukas Schmid

MEINUNG
Antonia Dreßler

Ein überraschend guter Free2Play-Spaß, inzwischen zum Glück ohne Pay2Win

Mit The Elder Scrolls 5: Skyrim hat Blades abseits der geteilten Ursprungsserie nichts zu tun und sollte als Free2Play-Spiel auch nicht damit verglichen werden. Für sich genommen macht der Titel nicht nur Spaß, sondern hat der Mobile-Version gegenüber den großen Vorteil einer vernünftigen Steuerung. Kleine technische Mängel verzeiht man gerne und die Grafik ist für ein Free2Play-Spiel wirklich anständig. Die verschiedenen Spielmodi wiegen auf, dass die Level sich kaum voneinander unterscheiden und die Fülle an Belohnungskisten, die man auch ohne den Einsatz von Echtgeld erhält, machen The Elder Scrolls: Blades zu einem angenehmen und positiven Zeitvertreib. Jegliche Wartezeiten, die zu einem Free2Play-Erlebnis wohl dazu gehören, sind fair gestaltet und betonen, dass es sich hier um ein Abenteuer für zwischendurch handelt, welches nicht den Anspruch erhebt, mit seinem großen Bruder mithalten zu müssen.

Infos

Termin:	14. Mai 2020
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Bethesda
Entwickler:	Bethesda
Sprache:	Englisch
Text:	Englisch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	Free2Play

Pro & Contra

- ✚ Spannende Haupthandlung
- ✚ Kampfsystem ist nicht zu simpel
- ✚ Toller Soundtrack
- ✚ Passable Grafik
- ✚ Kein Pay2Win
- ➖ Repetitive Schlauchlevels
- ➖ Viele kleine technische Mängel
- ➖ Nur online spielbar

Wertung

7

Insgesamt ordentlicher und fairer Free2Play-Titel mit ein paar technischen Mängeln

Das Spiel outet sich fortwährend als Free2Play-Titel indem es uns mal mehr, mal weniger subtil auffordert, den Ingame-Shop zu besuchen. Fair ist die Gestaltung dennoch.

Die Stadtgestaltung liegt in unseren Händen. Ob wir Bäume pflanzen und welche Gebäude wir bauen, entscheidet über das Aussehen unserer Heimat.

Hinweis: Alle Bilder in diesem Test stammen aus der PC-Fassung. Die Switch-Umsetzung ist grafisch identisch.

Geheimtipp aus Deutschland: Unter der Pixelfassade von Crosscode steckt ein gewaltiges Action-RPG! Nach zwei Jahren kommt der Überraschungshit vom PC endlich auf die Switch.

Von Radical Fish habt ihr vermutlich noch nie etwas gehört, stimmt's? Kein Wunder! Das kleine Team aus Saarbrücken war den allermeisten Spielern nahezu unbekannt, zumindest bis sie mit Crosscode vor zwei Jahren ein gewaltiges Erstlingswerk abgeliefert haben. Nun kommt der Überraschungshit vom PC endlich auch auf die Switch: Freut euch auf ein liebevoll gepixeltes Action-Adventure mit riesiger Welt, hübschen Rollenspielelementen, tonnenweise Puzzles und einer abgefahrenen Story!

Willkommen in Crossworlds

In Crosscode spielt ihr die junge Lea, oder genauer: ihren Avatar. Denn Lea befindet sich in Crossworlds, ein populäres Online-Spiel (MMOG) in der fernen Zukunft. Dort toben sich die Spieler nicht virtuell aus, sondern manifestieren als physische Abbilder, um so mit ihren künstlichen Avataren gemeinsam Abenteuer zu erleben. Schnell muss Lea jedoch lernen, dass etwas in Crossworlds nicht mit rechten Dingen zugeht, denn beim Einloggen verliert sie nicht nur ihre Stimme, sondern auch gleich noch ihre gesamten Erinnerungen. Warum und wieso, das müssen wir rausfinden – der Beginn eines gewaltigen Einzelspieler-Abenteuers, das euch 40 Stunden beschäftigen dürfte! Und wer wirklich alles entdecken, jeden Schatz bergen, jede Quest lösen will, kann sogar noch 20 Stunden draufschlagen.

Retro-Optik wie vom SNES

Mit seiner liebevoll gepixelten Retro-Kulisse weckt Crosscode Erinnerungen an 16-Bit-Klassiker wie Secret of Mana oder Terranigma. Doch unter der Pixel-Fassade schlummert ein modernes Action-Abenteuer: Mit Lea erkundet ihr weitläufige Regionen, die aus zig handgemachten Levelabschnitten bestehen. Unter anderem seid ihr in Dschungeln, Herbstwäldern, Gebirgen, Städten und Wüsten unterwegs, wo ihr nicht nur massenhaft Gegner, sondern auch jede Menge NPCs antrefft, die Crossworlds mit Leben füllen und die Illusion eines Online-Spiels unterstreichen. Bei ihren Streifzügen wird Lea von zwei KI-Begleitern unterstützt, die ihr automatisch folgen und zuverlässig mitkämpfen. Sie sind eng mit der Story verzahnt und steuern witzige Kommentare bei, etwa wenn sie sich über das Leveldesign eines Dungeons beklagen oder dass sie noch etwas im „Real Life" zu tun haben und sich bald ausloggen müssen. Es gibt aber auch ernste Momente, vor allem in der zweiten Spielhälfte, in der die Story mit ein paar gelungenen Wendungen überrascht. Das Abenteuer verläuft zwar streng linear, kurz vor Ende kann man aber eine Entscheidung treffen, die das Finale stark beeinflusst.

Entdeckungen mit Hindernissen

Beim Erkunden der Spielwelt hat Lea auch massenhaft Quests zu erledigen, von der einfachen Schatzsuche und Kopfgeldjagd über

Lea wird von liebenswerten „Mitspielern" begleitet, die sich in vielen Dialogen zu Wort melden und automatisch mitkämpfen.

Auf hohen Ausbaustufen kann Lea zu jedem Element wuchtig inszenierte Spezialattacken wie diesen Eiswirbel einsetzen, die ganze Gegnergruppen wegputzen.

Wettrennen und sogar kurzen Tower-Defense-Ausflügen bekommt man hier einiges geboten. Zwar kann man auch schnurstracks von einem Questziel zum nächsten marschieren, doch wer auch mal vom Weg abkommt und die Levelabschnitte erkundet, wird mit zahllosen versteckten Schatzkisten belohnt. Darin befinden sich oft Nahrungsmittel, die Lea wichtige Buffs verleihen, aber auch seltene Waffen, Helme, Schuhe und Rüstungen, die wir im sauber gestalteten Inventar anlegen.

Häufig findet man auch Materialien, die Lea bei Händlern in Städten gegen hochwertige Ausrüstung eintauscht. Der Weg zu den Schätzen ist aber stets gut versteckt: Jeder Levelblock ist wie ein Puzzle aufgebaut und bietet mehrere Höhenstufen, die Lea nur mit Umwegen und durch aufmerksames Beobachten erklimmen kann. Dazu muss sie häufig über Plattformen springen, natürlich ohne dabei abzustürzen – keine leichte Aufgabe! Denn durch die starre Draufsicht und den altmodischen 2D-Look fällt es oft schwer, die Höhe einer Plattform richtig einzuschätzen. Der Effekt: Lea landet öfter mal unbeabsichtigt im Abgrund, das kann dann auch mal nerven.

Fetzige Kämpfe

In der Spielwelt treiben sich abwechslungsreiche Gegner herum, die wie in einem richtigen MMOG regelmäßig respawnen und nur dann angreifen, wenn wir das Gefecht eröffnen. Lea setzt sich mit einfachen Nahkampfkombos zur Wehr, auf Distanz verschießt sie Bälle, die wir mit dem rechten Analogstick präzise auf die Gegner lenken müssen, während wir dabei die Schultertasten hämmern. Im Handheld-Modus kann das auf Dauer etwas unbequem werden, besonders für Spieler mit großen Händen. Wir haben darum lieber mit einem Pro-Controller oder der Joycon-Halterung gespielt.

Im Spielverlauf erhält Lea zwar leider keine neuen Waffen, aber immerhin zusätzliche Schlagtechniken sowie vier Sorten Elementmagie, zwischen denen sie jederzeit wechseln kann, um Schwachstellen der Gegner auszunutzen. Hinzu kommen schnelle Ausweichbewegungen, Dash-Attacken und aktives Blocken – alles in allem ist das Kampfsystem zwar nicht sonderlich tiefgängig, doch zusammen mit den abwechslungsreichen Feinden machen die Gefechte trotzdem bis zum Ende Spaß! Das gilt auch für die gut designten Bossgegner, die immer eine bestimmte Taktik erfordern. Für besiegte Feinde und gelöste Quests gibt's außerdem Erfahrungspunkte, mit denen Lea im Level aufsteigt und sich dann in fünf verzweigten Talentbäumen mit neuen Boni und Spezialattacken eindecken kann. Selbst im Endgame nach über 60 Stunden gibt's noch nützliches Zeug freizuschalten und Ausrüstung zu farmen, das motiviert!

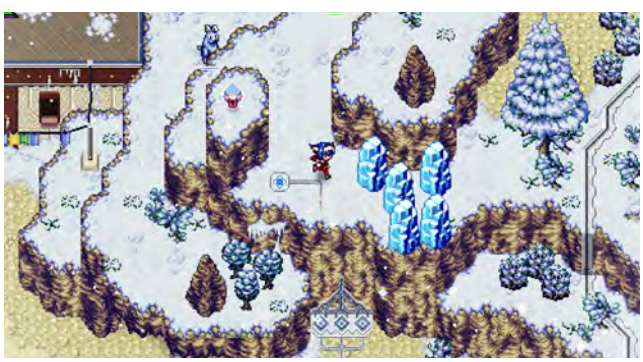
Ein Fest für Puzzle-Fans

Neben dem Erkunden und Kämpfen erwarten euch auch knackige Umgebungsrätsel, die es wirklich in sich haben. Rätselhasser seien eindringlich gewarnt: Ihr werdet viele Stunden nur damit zubringen, Bälle auf entlegene Schalter zu werfen, Barrieren auszuschalten oder Kisten zu verschieben! Die vier Elemente kommen hier ebenfalls zum Einsatz: Mit Luft-, Feuer-, Eis- und Blitzmagie ladet ihr Spulen und Magneten auf, setzt Teleporter in Betrieb, schmelzt Eissäulen aus dem Weg oder lasst Wasserblasen zu Dampf verpuffen, der wiederum Windräder antreibt. Besonders in den großen Dungeons müsst ihr euch auf zahllose Kopfnüsse gefasst machen, die nicht nur euren Verstand, sondern auch euer Geschick fordern: Oft müsst ihr unter Zeitdruck agieren, blitzschnell die Elemente wechseln und Bälle punktgenau an Wänden abprallen lassen – wer hier nur eine Sekunde lang trödelt, muss wieder von vorn beginnen! Glücklicherweise kann man das Tempo der Rätsel im Optionsmenü stufenlos herunterregeln, so dass auch Spieler ohne Superheldenreflexe eine faire Chance haben. Doch auf der Standardeinstellung, die das normale Spielerlebnis darstellt, können die Puzzles mit ihren engen Zeitfenstern auch mal für Frust sorgen. Und weil die Dungeons schlicht zu groß ausfallen und vor Rätseln nur so strotzen, bekommt die Motivation hier ab und zu auch mal einen Dämpfer verpasst, zumindest auf normaler Stufe.

Warum kein Award?

Die technische Umsetzung der Switch-Fassung bereitete den Entwicklern Schwierigkeiten, was man unserer Testversion (v1.2.0-2) leider ein wenig anmerkt: Grafisch wurden zwar keine Abstriche gemacht, die Performance bricht gelegentlich aber spürbar ein, sowohl in den größeren Städten mit vielen NPCs, in denen das Scrolling ein wenig unsauber wirkt, aber selten auch mal in Kämpfen. Hier sollten die Entwickler noch nachpatchen.

Alles in allem reicht es damit nicht mehr für die Wertungsoberliga – auch wenn der Award schon zum Greifen nahe ist. **Felix Schütz**



Klettern, springen, knobeln: Auf der Anhöhe links ist eine verlockende Schatzkiste deponiert. Doch wie kommt man dort hin?

Kleiner Tipp: Sucht die Städte und Dörfer sorgfältig ab und lauscht den Gesprächen der NPCs. Es winken zahlreiche Schätze und Quests!

MEINUNG
Felix Schütz

Knifflig, riesig, unheimlich charmant – ein echter Geheimtipp aus Deutschland!

Meine Glückwünsche nach Saarbrücken: Mit Crosscode hat Radical Fish ein prima Erstlingswerk hingelegt, das auch auf der Switch begeistert! Die Spielidee ist charmant, der Retro-Stil schick und auch die Story hat mich (nach einem zähen Einstieg) erstaunlich motiviert. Mit seinem gewaltigen Umfang, vielen Quests und gut versteckten Schätzen ist Crosscode aber kein Spiel für zwischendurch. Und auch die Rätsel richten sich klar an fortgeschrittene Spieler: Die Kopfnüsse sind zwar durchweg logisch und clever aufgebaut, aber oft braucht es für die Lösung auch blitzschnelle Reaktionen und perfektes Zielvermögen. Da kann der Spaß – zumindest auf normaler Schwierigkeitsstufe – schnell in Frust umschlagen. Auch die schwer einzuschätzenden Höhenstufen, die das Springen und Erkunden manchmal behindern, und die gelegentlichen Performance-Einbrüche auf der Switch nagen etwas an der Wertung und verhindern die magische 9 am Ende dieser Seite. Wer mit diesen Kritikpunkten leben kann, hat aber ein tolles Abenteuer vor sich!

Infos

Termin:	9. Juli 2020
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Deck 13
Entwickler:	Radical Fish Games
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Preis:	ca. 20 Euro

Pro & Contra

- ✚ Liebevoll gestalteter 16-Bit-Grafikstil
- ✚ Originelle Story mit liebenswerten Figuren
- ✚ Unkompliziertes, flottes Kampfsystem
- ✚ Riesiger Umfang und viele Quests
- ✚ Viele sammelbare Items und Schätze
- ✚ Aufgeräumte, praktische Menüs
- ✚ Überwiegend gutes Bossdesign
- ✚ Unzählige clever gemachte Puzzles
- ✚ Fünf Talentbäume voller Upgrades
- ✚ Schwierigkeitsgrad für Puzzles und Kämpfe anpassbar
- ➖ Dungeons teilweise zu lang
- ➖ Einige Puzzles (auf normaler Stufe) bergen Frustgefahr
- ➖ Nur ein eintöniges Musikstück in den Kämpfen
- ➖ Höhenstufen durch 2D-Look oft schlecht erkennbar
- ➖ Waffen und Attacken bleiben grundsätzlich gleich
- ➖ Springen und zielen teilweise etwas ungenau
- ➖ Gelegentlich spürbare Performanceeinbrüche

Wertung

8

Riesiges Action-Adventure mit origineller Story und kniffligen Puzzles. Geheimtipp!

EDNA BRICHT AUS

10TH ANNIVERSARY EDITION

Edna bricht aus – schon wieder! In der Jubiläums-Edition des Adventures wird gerätselt und kombiniert, bis der Arzt kommt.

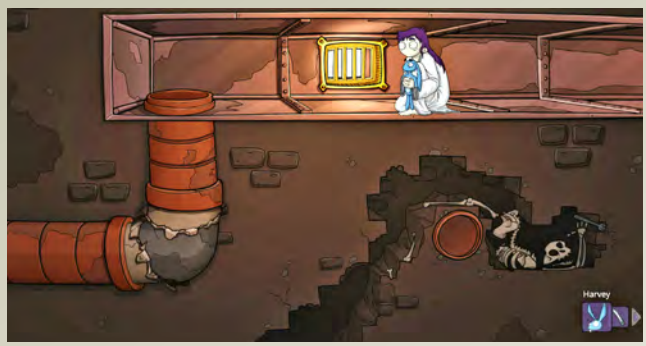
Über eine Dekade nach der Erstveröffentlichung bekommt Edna bricht aus – international besser bekannt unter dem Titel Edna & Harvey: The Breakout – nun eine aufpolierte Neuauflage spendiert. Die Handlung bleibt aber die gleiche: Im Abenteuer rund um die junge Edna und ihren treuen Plüschhasen Harvey gilt es herauszufinden, warum diese in der Polsterzelle einer Nervenheilanstalt gelandet sind. Edna kann sich an nichts erinnern, ist aber davon überzeugt, nicht verrückt zu sein. Sie sucht daraufhin Bestätigung bei ihrem blauen Stofftierchen und bekommt prompt eine Antwort. Da bis auf die beiden sonst keiner diese Ansicht teilt und auch niemand Auskunft geben mag, sieht sich Edna gezwungen, auf eigene Faust zu ermitteln, und versucht mit allen Mitteln aus dem Sanatorium auszubrechen. Dr. Marcel, der Leiter der Psychiatrie, hat jedoch andere Pläne: Er tut alles dafür, um die Amnesie der jungen Frau aufrechtzuerhalten, um ein dunkles Geheimnis zu hüten. Mit jedem weiteren Raum, Gegenstand und Gespräch mit anderen Patienten sammelt Edna mehr Hinweise bezüglich ihrer Person und der Möglichkeit, aus dem Hochsicherheitstrakt zu entkommen. Trotz der vordergründig bedrückend wirkenden Rahmenhandlung ist die ungewöhnliche Coming-of-Age-Geschichte um Edna aber stets durchtränkt mit schrägen Figuren, lustigen Sprüchen und schwarzem Humor, weshalb sich das Adventure die meiste Zeit sehr angenehm bekömmlich spielt.

Nostalgischer Andersdenker

Das Edna-Abenteuer wird vielen unter euch noch als nostalgisches Revival alter Point&Click-Klassiker à la Monkey Island in Erinnerungen sein. Der 2008er-Titel machte vieles anders als seine damaligen Mitstreiter. So besann sich das Adventure zurück auf längst vergessene Spielweisen und -mechaniken, wie zum Beispiel die obligatorische Maussteuerung, 2D-Optik und genretypischen Kombinations- und Dialogmöglichkeiten. Nach anfänglichen Schwierigkeiten gewöhnt man sich recht schnell an diese ausrangierten Herangehensweisen und lernt das behäbige Pacing und die eigentümliche Art zu schätzen. Für besonders Ungeduldige lassen sich die Bewegungen zwischen Wegabschnitten und Dialoge aber auch überspringen. Abseits des ganzen Retro-Charmes fällt dem Spieler auf, dass das Spiel keinen linearen Handlungsstrang besitzt, sondern die einzelnen Rätsel großteils in beliebiger Reihenfolge gelöst werden können. So gibt es in der offenen Welt unzählige Wege, mit der Umwelt

Nach einem kleinen Tagtraum finden wir uns in einer Polsterzelle in einer Psychiatrie wieder. Wie wir dort hineingeraten sind? Das wissen wir nicht. Noch nicht.

Dank Harveys Telemorph-Fähigkeit reisen wir öfters in die Erinnerungen Ednas zurück. Dort suchen wir Informationen, die uns in der Gegenwart helfen.



Für ein gutes Gelingen unseres Ausbruches müssen wir uns natürlich vor dem Personal in Acht nehmen. Hier kriechen wir gerade in einem Schacht herum.

Back to the Roots: Wir können auch auf der Switch jederzeit ganz einfach zwischen Original- und Remaster-Optik umherschalten.

zu interagieren und Gegenstände zusammenzufügen. Was zur Motivation beiträgt: Nahezu jede ausgeführte beziehungsweise angeklickte Kombination löst eine Reaktion aus und verfügt über eine individuelle Sprachausgabe. Das ist für ein Point&Click nicht ungewöhnlich, in Edna setzte diese Ausprägung von Nonlinearität und spielerischer Freiheit jedoch neue Genremaßstäbe. Nicht verwunderlich, war das Spiel schließlich eine Umsetzung aus der Diplomarbeit eines Daedalic-Mitbegründers, die den Titel trägt: „Das Computerspiel als nichtlineare Erzählform“. Dieses Prinzip wirkt gewagt, funktioniert in der Praxis aber erstaunlich gut. Und so gestaltet sich die ungezwungene Entwickleridee vom freien Spieler, der auch ohne Anleitungen Entscheidungen treffen kann und muss, als eine willkommene Abwechslung zur mittlerweile gängig gewordenen Schlauchigkeit und Bequemlichkeit aktueller Spiele.

Aus neu mach alt mach neu

Während sich an der Handlung des Adventures quasi nichts geändert hat, wurde mit der Neufassung ordentlich an Gameplay und Ästhetik geschraubt. In der 10th Anniversary Edition von Edna bricht aus wird euch die Geschichte von Edna und dem sarkastischen Häschen nicht nur in aufpolierter Grafik und höherer Auflösung präsentiert, das HD-Remaster kommt außerdem mit neuen Animationen und verbesserten Interfaces daher, die die damalige Spieleerfahrung in einen technisch zeitgenössischeren Rahmen packen. Zudem lässt sich im Menü ganz einfach zwischen Original- und Remasterversion umherschalten. Auch wenn der technische Overhaul zunächst etwas ironisch erscheint – war der Titel ja gerade aufgrund seiner altbackenen Spielweise und Ästhetik gefeiert worden –, ist die Rechnung der Entwickler aufgegangen: Das Spiel sieht wirklich schön aus, die langen Ladezeiten sind passé und allgemein spielt sich das Abenteuer dank feingeschliffener Inventar- und Interaktionsmenüs nun um Welten flüssiger. Zwar hatte der Titel durch die handkolorierten 2D-Hintergründe zu seiner Zeit schon einen Reiz, mit der liebevollen Überarbeitung der Neufassung soll jedoch erst jetzt, so die Entwickler in einem Interview, die ursprüngliche Wunschästhetik des Projekts getroffen worden sein.

Harter Tobak: In den späteren Kapiteln von Ednas Abenteuer geht es immer düsterer und mysteriöser zu, gegen Ende gibt es sogar einige fiese Schreckmomente.

Zu viel des Guten

Perfekt ist Edna bricht aus jedoch natürlich trotzdem nicht. Hier stehen weniger technische Probleme im Mittelpunkt als vielmehr Entscheidungen bezüglich des Worldbuildings und der Spielmechanik. So steht sich die eigentliche Stärke des Adventures, nichtlinear zu sein, manchmal doch ein wenig im Weg, da nicht immer klar ist, was gerade zu tun ist. Hinzu kommen die vielen potenziellen Kombinationsmöglichkeiten im Spiel. Durch wildes Kombinieren der Gegenstände kommt es zwar zu witzigen Onelinern, jedoch ist es dann doch oft die eine einzige (nicht nachvollziehbare) Kombination, die den Spielfluss tatsächlich vorantreibt. Spätestens nach Stunden des Herumprobierens ist das dann nicht mehr witzig, sondern einfach nur fies. Das mag für eingefleischte Klickabenteurer ein Fest sein, für normalsterbliche Hobbygrübler stellen die Rätsellösungen jedoch stellenweise einfach ein Ärgernis dar. Gesellen sich dann nach mehrmaligem Anquatschen noch die teilweise hölzernen Dialoge der Figuren dazu, sind Frustmomente leider unausweichlich. Schafft man es, diese fiesen Stimmungsschlaglöcher zu umgehen, versteckt sich hinter Edna bricht aus aber gerade in der aufpolierten Neufassung ein echter Adventure-Tipp, und das nicht nur für Nostalgiker. Edna bricht aus: 10th Anniversary Edition ist nun auch auf der Switch erhältlich. Auf dem hingegen PC konnten Adventure-Fans schon letztes Jahr dem Irrenhaus entfliehen.

Duncan Obenland & Lukas Schmid

MEINUNG
Duncan Obenland

Die Neuauflage ist eine nett gemachte Zeitreise in frühe Adventure-Tage.

2008 war Edna bricht aus eine Ausnahmeerscheinung in der Videospielelandschaft und auch im Jahr 2020 macht die Point&Click-Ode dank zeitgemäßer Neuerungen eine gute Figur. Klar fühlt sich das Abenteuer etwas aus der Zeit gefallen an, doch dies ist schließlich das, was sich das Adventure auf die Fahne geschrieben hat. Für ein Monkey Island war ich damals doch noch zu jung, aber genauso muss sich das angefühlt haben: Ausprobieren, vom Kuriosen ausgehen und vielleicht auch ein wenig verzweifeln. Retrospektiv bin ich wirklich erstaunt, wie sehr mich dieses Spiel unterhalten konnte, trotz des Mangels an so ziemlich allem, was aktuelle Adventures ausmacht. Triple-A-Bombast und Action sind zwar Spielezutaten, die vermutlich immer ziehen werden, sie sind aber nicht das ausschlaggebende Kriterium für ein gelungenes Spieleerlebnis – vorausgesetzt, man lässt sich darauf ein, die Behäbigkeit dieses Klassikers nicht als Schwäche, sondern als Stärke anzusehen.

Infos

Termin:	17. Juni 2020
Genre:	Adventure
Hersteller:	Deadalic Entertainment
Entwickler:	Deadalic Entertainment
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 20 Euro

Pro & Contra

- ✚ Liebevolle Charaktere und nette Story
- ✚ Schöne musikalische Untermalung
- ✚ Verbesserte Grafik und höhere Auflösung
- ✚ Überarbeitete Animationen und Interfaces
- ✚ Knackige bis skurrile Rätsel, …
- ➖ … allerdings dabei auch manch verwirrende und nicht logische Rätsellösungen
- ➖ Offene Gestaltung führt stellenweise zu Planlosigkeit und Kopfzerbrechen
- ➖ Etwas hölzerne Dialoge

Wertung

7

Sympathisches Adventure der klassischen Machart in aufpolierter Verpackung

Ein Mann, ein Hund, ein Wald: Das Horrorspiel Blair Witch basiert lose auf dem gleichnamigen Kultstreifen und liefert ein ordentliches Grusel-Adventure auf Nintendo Switch.

Der kleine Peter ist verschwunden. Vermutet wird der Zehnjährige im Wald, ein Einsatzkommando der örtlichen Polizei macht sich auf die Suche. Merkwürdige Vorkommnisse sind keine Seltenheit in dieser Ecke von Maryland, Legenden zufolge hat eine Hexe zahlreiche Kinder auf dem Gewissen, und von den Studenten, die vor zwei Jahren in das Unterholz wanderten, blieb nur ein Camcorder mit beunruhigenden Aufnahmen zurück. Letzteres Unglück ist der Plot des Kulthorrorfilms The Blair Witch Project, der Ende der 90er für Gänsehaut in den Kinos sorgte und das Found-Footage-Konzept bei Horrorfilmen etablierte. Vorkenntnisse sind allerdings nicht nötig, um das gleichnamige Spiel auf der Switch vollumfänglich zu genießen, denn es erzählt eine eigene Geschichte.

Auf den Spuren der Mütze

Zurück zu Peter: Ihr verkörpert den Polizisten Ellis, der neben seinem treuen Hund Bullet anscheinend auch ein paar private Probleme im Schlepptau hat. Eigenmächtig entscheidet Ellis, die Suche zu unterstützen, allerdings nur als Nachhut, da die anderen schon irgendwo mitten im Wald die Büsche durchkämmen. Immerhin: Dank Bullets Riecher findet Ellis die Mütze von Peterchen und die beiden nehmen die Fährte auf. Nach einem Sturz durchs Gestrüpp und dem Einbruch der Nacht nimmt der Horror dann seinen Lauf. Wer hat in diesem Zelt geschlafen? Wo kommen das verrostete Auto und die Ruinen mitten im Wald her? Wo genau befinden wir uns, wo steckt Peter, und sind wir wirklich alleine auf weiter Flur?

To pet or not to pet

Das Spiel zu Blair Witch ist mit etwa fünfeinhalb Stunden Umfang mehr als doppelt so lange wie der Filmklassiker, hat aber dank unterschiedlicher Enden Wiederspielwert. Spielerisch verlässt sich das Action-Adventure auf diverse im Genre etablierte Mechaniken, anstatt, wie die Filmvorlage, neue Wege zu beschreiten. Horror-Gourmets kommt also vieles bekannt vor, zum Beispiel die Nutzung der Taschenlampe beim Aufeinandertreffen mit mysteriösen Erscheinungen, das Sammeln von

Im Wald finden Elliot und Bullet nicht nur Hinweise auf Peter, sondern auch Videokassetten, Holzskulpturen und sogar merkwürdige Ruinen.

Mit dem Camcorder sehen wir uns kurze Videoclips an. Wir können spulen und pausieren und so in leichten Puzzles die Umgebung verändern.

Elliot redet im Spiel nicht nur mit sich selbst und mit Bullet, sondern steht auch per Funk sowie mit dem Handy mit anderen Personen in direktem Kontakt.

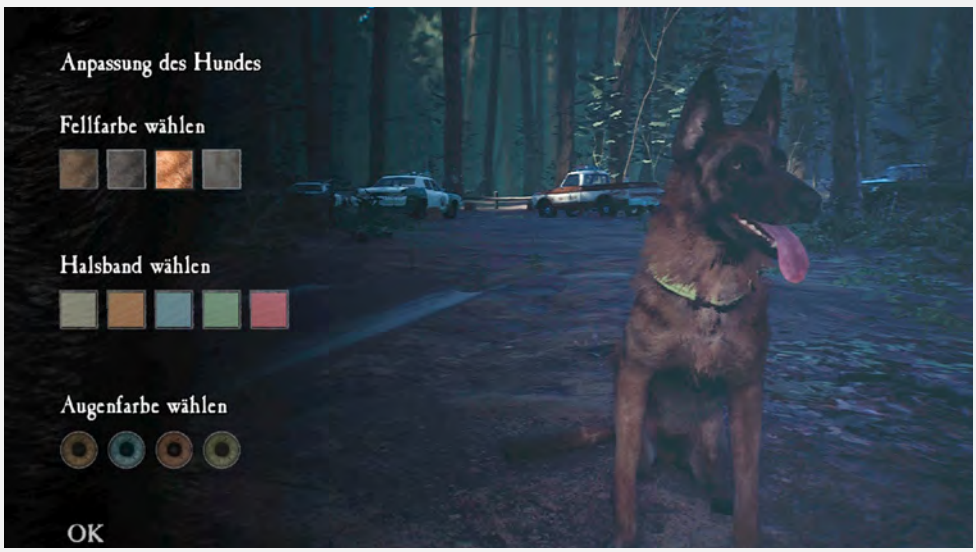
Bullet erschnüffelt Hinweise, er findet zum Beispiel die Mütze des verschwundenen Kindes. Der Hund ist der perfekte Begleiter für den Waldausflug.

Hinweisen, Schleichpassagen und das Erkunden von finsteren Umgebungen. Ein bisschen Mut beweist das Spiel immerhin durch die Einbindung eines Camcorders, der beim Abspielen von gefundenen Kassetten Einfluss auf die Realität hat. Objekte tauchen zum Beispiel plötzlich an der Stelle auf, die zuvor in einem Clip am gleichen Ort zu sehen waren. Dass Blair Witch in den 90er Jahren spielt, erkennt man auch am Handy von Elliot, das ältere Semester vermutlich stark an ihr unkapputbares Nokia erinnert. Löblich, dass Elliots Geschichte und Probleme eine Rolle bei der Story spielen, in Rückblenden erfährt man mehr. Alles in allem ist Blair Witch sicher keine neue Horror-Offenbarung, sondern solide Genre-Kost mit einigen atmosphärischen Situationen und dem einen oder anderen Schockmoment. Auf allzu plakative Blutbäder verzichtete Blair Witch zu Gunsten einer bedrückenden Stimmung. Elliots Hund Bullet ist nicht nur ein Werkzeug, sondern weckt auch erfolgreich Beschützerinstinkte. Dank seiner Nase finden wir Hinweise, er verteidigt uns, und er freut sich, wenn wir ihn streicheln oder ihm Leckerlis geben. Streicheln ist dabei ein gutes Stichwort: Die Synchronisation von Blair Witch ist auf Englisch, Texte inklusive Untertitel wurden ins Deutsche übertragen. Die Übersetzung hat sich beim Befehlsrad, das bei der Interaktion mit Bullet auftaucht, einen Patzer geleistet: Wählen wir die Aktion mit dem seltsamen Titel „Haustier“, streichelt Elliot seinen Partner mit der kalten Schnauze – das englische Wort „pet“ kann beides bedeuten, im Spiel gemeint ist natürlich das Verb und nicht das Substantiv. Bullet hat gelegentlich Probleme bei der Wegfindung und glitcht durch Büsche, beim Verfolgen des Vierbeiners nervt es, dass Elliot meist nicht den gleichen Weg einschlagen kann, weil ein Großteil des Gestrüpps von unsichtbaren Wänden umgeben ist. Ungeduldige Naturen könnten da eher entnervt als ängstlich reagieren, allerdings steigt die Spannung im Verlauf des Spiels und Abschnitte wie diese werden seltener.

Matschiger Waldweg

Technisch gibt es bei der Switch-Fassung wenig überraschend Abstriche gegenüber den restlichen Versionen. Texturen sind matschig, Objekte ploppen ins Bild, Bullet ist weniger flauschig und auf Entfernung sieht alles sehr verschwommen aus. Letzteres stört aber am wenigsten, weil es irgendwie zur Atmosphäre passt. Insgesamt kann man Blair Witch aber auch auf der Switch problemlos spielen – wenn man volljährig ist und auf Horror steht.

Katharina Pache



Auf der Switch ist der Hunde-Editor von Anfang an dabei. Braucht wirklich keiner, aber ist halt ein Bonus.

MEINUNG
Katharina Pache

Kurzes, stimmungsvolles Horrorspiel mit netten, aber nicht bahnbrechenden Ideen

Die Puzzle-Mechanik mit dem Camcorder bindet ein Element der Filmvorlage schön ein, schwierig sind die Kopfnüsse aber nicht, da wäre mehr drin gewesen. Ich kann übrigens nur empfehlen, die Sensibilität der Sticks beim Umsehen zu erhöhen, das hilft in bestimmten Momenten. Wie das Rumble-Feature genutzt wird, hat mir sehr gut gefallen: So ist es leichter, den Standort von Bullet zu orten, denn der Controller vibriert dort, wo sich der vierbeinige Begleiter beim Bellen aufhält. Sicher ist Blair Witch weder was die Story, noch was die Spielmechanik betrifft, ein Meilenstein des Genres. Aber bei mir ist es eine Weile her, dass ich das letzte Horror-Game erlebt habe, ich hatte also wieder mal Lust auf ein bisschen Gänsehaut. Und die hat das Switch-Abenteuer geliefert. Sollte man die Wahl haben zwischen dieser Fassung und den anderen Ausgaben, dann sollte man diese vorziehen. Das Spiel sieht dann eben einfach ein ordentliches Stück besser aus.

Infos

Termin:	25. Juni 2020
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Bloober Team
Entwickler:	Bloober Team
Sprache:	Englisch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 18 Jahren
Preis:	ca. 30 Euro

Pro & Contra

- ✚ Bullet ist ein liebenswerter, praktischer Begleiter
- ✚ Gruselige Atmosphäre
- ✚ Gutes Sound-Design, praktischer Rumble-Effekt
- ✚ Unterschiedliche Enden
- ✚ Nette Puzzle-Spielerei mit dem Camcorder ...
- ➖ ... die aber kaum kreativ ausgenutzt wird
- ➖ Der Anfang zieht sich streckenweise
- ➖ Hereinploppende Objekte, schwache Texturen

Wertung

7

Solides Horror-Adventure auf Basis des Blair-Witch-Films inklusive süßem Hund

SUMMER IN MARA

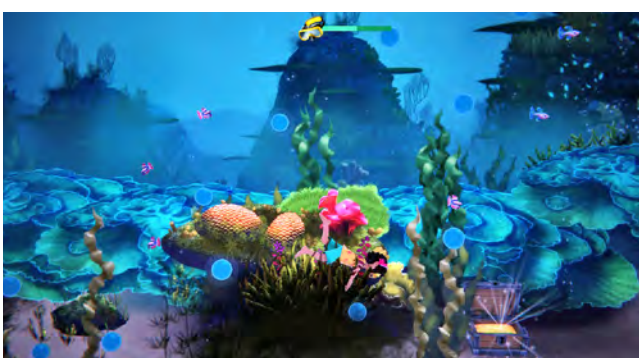
Falls es euch draußen trotz des nahenden Hochsommers zu kalt sein sollte, könnt ihr stattdessen in Summer in Mara zu Wasser und beim fröhlichen Farmen warmes Sommerfeeling genießen.

Der Weg ist das Ziel: So oder so ähnlich könnte das Motto des Indie-Titels Summer in Mara lauten. Die beruhigende Singleplayer-Erfahrung setzt den Fokus hauptsächlich auf ein Crafting-basiertes Farming-Gameplay und eine frei erkundbare Meereswelt samt verlassenen Inseln. Selbst angebautes Gemüse, gezüchtete Tiere oder verschiedene Crafting-Materialien wie Holz, Steine und Metalle können in den Städten und Märkten der Welt verkauft werden. Darüber hinaus gibt es auch über 150 Quests für viele der diversen Inselbewohner zu erledigen.

Der Sommer eures Lebens

Schauplatz ist der Planet Qü, während Mara das lebensspendende Meer des Planeten bezeichnet, auf dem wir uns befinden. Auf ihren Reisen durch die Welt macht Koa viele neue Bekanntschaften und entdeckt sogar eine außerirdische Bedrohung, die vorhat, die Ressourcen des Planeten an sich zu reißen und das gesamte Leben auf Qü zu zerstören. Gemeinsam mit ihrem aquatischen Begleiter Napopo stellt sie sich daher der Gefahr der technisch überlegenen Invasoren. Hinsichtlich des Charakterdesigns sind die Inspirationsquellen deutlich sichtbar: Der niedliche Zeichenstil und der Anime-Look erinnern sehr stark an die Animationsfilme des japanischen Studio Ghibli. Das Ergebnis ist aber keine schlechte Kopie, ganz im Gegenteil – die liebevoll gezeichneten Figuren und die gekonnt animierten Cutscenes verleihen Summer in Mara einen ganz besonderen Charme. Ob es die fischähnlichen Qüido, die Menschen, oder die außerirdischen Elit sind, die Figuren der unterschiedlichen Fraktionen Qüs sind allesamt einzigartig und detailliert gezeichnet. Auch die witzigen Dialoge und die tiefgründige Story rund um ein Mädchen, das seinen Platz in der Welt zu finden ver-

Die idyllische Stadt Qualis mit ihren viele Touristen dient euch sozusagen als Hub. Hier könnt ihr eure Ressourcen verkaufen und die meisten Inselbewohner treffen.



In den Tauchgängen könnt ihr so einige seltene Schätze bergen. Leider stellt sich die Steuerung des sehr hübsch anzusehenden Minispiels als recht sperrig dar.

sucht, wissen zu überzeugen. Man merkt, dass die Entwickler von Chibig hier mit sehr viel Liebe zum Detail gearbeitet haben. Summer in Mara erschafft so eine schöne Atmosphäre, in die man gerne und lange eintauchen möchte.

Ernten, was man sät

Einen Großteil der Zeit werdet ihr in Summer in Mara mit dem Ausbau eurer Heimatinsel verbringen. Mit Stardew Valley nennen die Entwickler hier eine weitere Inspirationsquelle, die sich angesichts des Farming-Gameplays auch deutlich bemerkbar macht. Ein gutes Tutorial macht den Einstieg leicht und erklärt die verschiedenen Spielsysteme. Mit einem überschaubaren Repertoire an Werkzeugen macht ihr euch an die Arbeit, eure Insel nach Belieben zu gestalten. So könnt ihr Bäume fällen und pflanzen, Erze und Steine fördern, Nutztiere halten und natürlich auch euer eigenes Gemüse anbauen. Im Vergleich zu Stardew Valley, wo ihr eure Felder überall bestellen könnt, steht euch in Summer in Mara aber nur eine begrenzte Nutzfläche zur Verfügung. Neue Strukturen und Gebäude könnt ihr hingegen überall auf der Insel platzieren. Die daraus gewonnenen Ressourcen könnt ihr entweder in der nächstgelegenen Stadt verkaufen oder aber auch für Upgrades an euren Werkzeugen verwenden. Das raue Inselleben erfordert aber auch einiges an Schweißarbeit: Eine Ausdauer- und Hungerleiste zeigen euch im oberen linken Eck an, wann es Zeit für Koa ist, eine Pause einzulegen und Nahrung zu sich zu nehmen.

Volle Fahrt voraus!

Neben eurer Tätigkeit als Farmerin auf der Heimatinsel besteht der Alltag in Summer in Mara aus dem Erkunden des weiten Meeres. Schön: Tag und Nacht und das Wetter wechseln dabei dynamisch. Wer Zelda: The Wind Waker gespielt hat, die dritte ganz offizielle Inspirationsquelle der Entwickler, der findet sich in der Kajüte des kleinen Bootes sofort zurecht. Sowohl das Gefühl beim Fahren als auch der Look erinnern stark an den Klassiker für den Gamecube. Unter anderem gibt es viele bewohnte sowie unbewohnte Inseln zu erforschen. Minispiele wie Tauchgänge oder Angeln warten auch auf euch. Den Tank eures Bootes könnt ihr auf eurer Heimatinsel oder in der Stadt Qalis wieder auffüllen. Untermalt werden eure kleinen Abstecher durch einen sehr angenehmen und passenden Soundtrack mit vielen Ukulele-Stücken. Ganz ohne Makel ist der Titel jedoch nicht. Obwohl der Comiclook zu der süßen Atmosphäre passt, ist Summer in Mara technisch eher enttäuschend. Unschöne Texturen und häufige Grafik-Bugs, vor allem beim Schwimmen, fallen negativ auf. Die ungenaue Darstellung der Karte sorgt zusätzlich für einige Frustmomente. Viel zu oft passiert es, dass NPCs nicht an dem Ort sind, auf dem sie auf der Karte angezeigt werden. In der Stadt kann das besonders nervig werden, da man sich auf der Suche nach Quests, die zum Fortschritt der Story benötigt werden, gehörig verirren kann. Apropos Quests: Aufgrund der repetitiven Fetch-Missionen kommt auch hier schnell Langeweile auf. Zu guter Letzt sind uns die langen Ladezeiten negativ aufgefallen. Wirklich offen ist das Meer leider nicht, das heißt beim Übergang in ein angrenzendes Gebiet fallen Ladebildschirme an. Diese können mitunter auch mal eine Minute eurer Zeit in Anspruch nehmen. Das Spielspaß während des soliden Farming-Gameplays und die Freude an der schönen Story werden durch diese an sich kleinen, in der Summe aber spürbaren Macken leider getrübt.

Aleksandar Mitrevski & Lukas Schmid

Das Erkunden der Spielwelt spielt eine wichtige Rolle in Summer in Mara. Fans von The Wind Waker werden sich direkt an den Gamecube-Klassiker erinnert fühlen.

Die animierten Cutscenes sind wirklich sehr schön anzusehen und zeugen von der detailverliebten Arbeit der Entwickler.

MEINUNG
Aleksandar Mitrevski

Die Geschichte und der Look sind einzigartig, die Technik lässt aber zu wünschen übrig.

Bei wenigen Spielen war ich bisher so zwiegespalten wie bei Summer in Mara: Der Look ist klasse, die Story und die Charaktere sind liebevoll gestaltet und das Kultivieren der Heimatinsel ist spaßig. Auf technischer Seite hingegen überzeugt der Titel nicht. Vor allem die unschönen Texturen und die langen Ladezeiten stören den Spielfluss sehr. Das einfallslose Questdesign und die fehlende Übersicht bei der Navigation verlangen den Spielern zudem eine Menge Geduld ab. Nichtsdestotrotz bleibt Summer in Mara eine schöne Spielerfahrung. An allen Ecken und Kanten merkt man, wie viel Liebe das Team von Chibig in die Entwicklung ihres Titels gesteckt hat. Zum Abschalten eignet sich Summer in Mara, vor allem in den aktuell schweren Zeiten, also allemal.

Infos

Termin:	6. Juni 2020
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Chibig
Entwickler:	Chibig
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Preis:	ca. 22 Euro

Pro & Contra

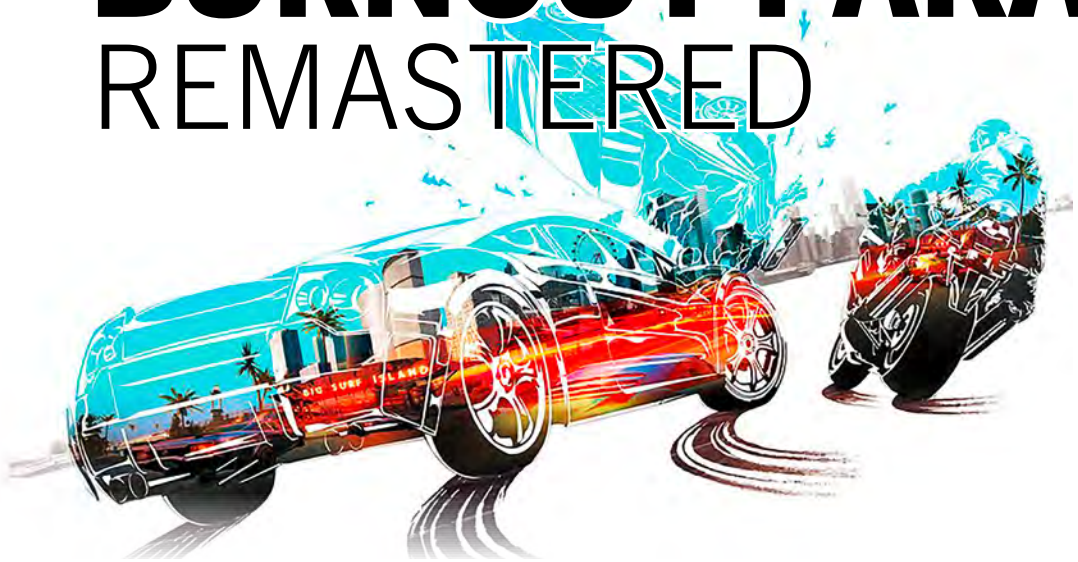
- ✚ Kreatives Charakterdesign
- ✚ Interessante Spielwelt
- ✚ Toll erzählte Geschichte
- ✚ Farming-Gameplay mit vielen Freiheiten
- ✚ Erkundungsaspekt sehr gelungen
- ➖ Lange Ladezeiten
- ➖ Einfallslose Quests
- ➖ Grafik-Bugs

Wertung

7

Angenehm beruhigende Spielerfahrung, die aber an ein paar kleinen Mängeln leidet

BURNOUT PARADISE REMASTERED



Der zwölf Jahre alte Action-Racer von Criterion Games ist nun auch für die Switch erhältlich und überzeugt fast so sehr wie anno dazumal.

Racing-Fans sollten sich gut anschnallen, denn in Burnout Paradise Remastered erwarten uns turbulente und actionreiche Herausforderungen, in denen es vor rasanten Stunts und halsbrecherischen Crashs nur so wimmelt. Den Arcade-Racer kann man darum nahezu uneingeschränkt allen empfehlen, die vor allem eines von Racern erwarten: eine Menge Action. Dem über zwölf Jahre alten Titel gelingt es dabei spielend, uns in den Sog der schnellen Rennen zu ziehen, und das, obwohl er auf viele eher moderne Features wie Tuning oder optische Anpassungsmöglichkeiten verzichtet.

Führerscheinprüfung mal anders

Zu Beginn des Spiels werden wir recht unvermittelt und ohne große Umschweife in die offene Welt von Paradise City geworfen, nachdem uns die lässige Radiomoderatorin DJ Atomica kurz und knapp erklärt, worum es im Kern des Spiels geht. Überall in der frei befahrbareren Spielwelt finden wir Ampelkreuzungen, an denen wir Events starten können. Erfolgreiche Abschlüsse werden dabei auf unserer Fahrerlizenz vermerkt. Haben wir eine bestimmte Anzahl von Siegen erreicht, dann wird unsere Lizenz in den nächsten Rang aufgewertet. Alle abgeschlossenen Events werden dann zurückgesetzt und sind nun gegen herausforderndere Gegner spielbar, bis wir zum nächsten Rang aufsteigen. Dieses zunächst nach einem eher eintönigen Loop klingende Spielprinzip schafft es jedoch schnell, uns die Zeit vergessen zu lassen. Das liegt unter anderem daran, dass wir die Events immer schnell und ohne großes Vorgeplänkel starten können. Auch Beschränkungen gibt es hier kaum, lediglich für manche speziellen Herausforderungen muss ein besonderer Wagen gefahren werden. Ansonsten können wir schnell und direkt Runde um Runde starten, wodurch sich der Gameplay-Loop schnell, direkt und befriedigend anfühlt.

Sobald wir eine Ampelkreuzung mit einem verfügbaren Event entdeckt haben, wird diese auf unserer Mini-Map markiert.

Die Lust nach dem Boost

Sein Suchtpotenzial verdankt Burnout Paradise vor allen Dingen einer hervorstechenden Qualität: dem überragenden Geschwindigkeitsgefühl. Auf der Switch können selbst bei waghalsigsten Geschwindigkeiten und während turbulentester Crashs flüssige 60 Bilder pro Sekunde aufrechterhalten werden. Die hohe Bildrate sorgt nicht nur für eine optimale Kontrolle über das Geschehen, sondern auch für ein butterweiches Spielgefühl. Lediglich Rennen bei Nacht können im Handheld-Modus auch mal unübersichtlich werden. Für noch mehr Tempo sorgt der Boost, denn ist dieser erst einmal voll aufgeladen, können wir mit übertriebener Geschwindigkeit an unseren Kontrahenten vorbeiziehen. Gelingt es uns, ihn in einem Rutsch zu verbrauchen, so füllt sich die Leiste sofort wieder auf. So kann man im Grunde genommen endlose Strecken in aberwitzigem Turbo zurücklegen. Auch das Abdrängen und Vernichten der gegnerischen Fahrzeuge regeneriert unsere Boost-Anzeige. Lediglich ein Totalschaden kann dem Spaß einen Strich durch die Rechnung machen. Diese schweren Unfälle sind gelegentlich leider etwas fragwürdig. So erlebten wir im Test etwa die Situation, dass wir in einer Kurve drifteten und dabei lediglich mit dem Heck die Seite eines Wagens aus dem Gegenverkehr streiften. Hierbei kam es zum Totalschaden und wir mussten neu spawnen. An einer anderen Stelle rasten wir hingegen mit vollem Boost frontal gegen einen Pfeiler, wurden etli-

che Meter in die Luft geschleudert, klatschten seitwärts gegen eine Häuserwand und fielen dann wie ein Stein zurück auf die Straße. Danach konnten wir einfach wieder Fahrt aufnehmen. So sorgen die Crashs manchmal für kleinere Frustmomente, die dem allgemeinen Spielspaß jedoch kaum schaden.

Grenzenlose Freiheit

In Paradise City finden, wie bereits erwähnt, an jeder Ampelkreuzung verschiedene Renn-Events statt. Neben klassischen Start-Ziel Rennen können wir unser fahrerisches Geschick in verschiedenen weiteren Modi unter Beweis stellen, wie etwa den Crash-Events „Marked Man“ und „Road Rage“. In „Marked Man“ werden wir von Autos verfolgt und müssen vermeiden, dass uns diese vor Erreichen der Ziellinie zu Schrott fahren. In „Road Rage“ drehen wir den Spieß um und müssen eine bestimmte Anzahl an Gegnern demolieren, bevor die Zeit abläuft. Sowohl unsere eigenen Crashes als auch die Takedowns von gegnerischen Wagen werden hierbei immer in einer ansehnlichen Zeitlupe zur Schau gestellt. Das sieht zwar meist sehr cool aus, was vor allem an den detaillierten Schadensmodellen der fiktiven Karosserien liegt, leider nehmen diese Unterbrechungen aber auch ein wenig die Geschwindigkeit aus den Rennen. Zusätzlich zu den Renn- und Crash-Herausforderungen gibt es auch Stunt-Events, in denen wir in vorgegebener Zeit durch Sprünge, Boosts, Drifts und andere Kunststücke Punkte sammeln müssen. Überall in der Stadt verteilt findet man darum Sprungschanzen und Werbetafeln, welche für einen Punktmultiplikator zerstört werden können. Kunststücke und Multiplikatoren können wir dabei theoretisch endlos lange kombinieren. Eine Combo bricht erst durch einen Totalschaden ab oder wenn ein kleiner Timer abläuft, der durch den Einsatz des Boosts oder durch das Fortsetzen der Stunt-Combo wieder zurückgesetzt wird. Um die astronomisch hohen Punktzahlen im späteren Spielverlauf zu erreichen, ist es wichtig, sich mit der Stadt vertraut zu machen, vor allem mit den Gebieten abseits der Hauptstraßen. So können wir etwa über eine Schanze in einen abgeschnittenen Golfclub springen, der randvoll mit Stunt-Möglichkeiten ist. Wichtig ist bei den Events aber auch die Wahl des richtigen Fahrzeugs. Ein leichter und filigraner Stunt-Wagen wird bei einer der Crash-Herausforderungen meist nur schwer mithalten können, wiederum ist es eher unsinnig, mit einem schweren Muscle Car weite Sprünge ausüben zu wollen. In allen Events kommt zudem das einzigartige Merkmal von Burnout Paradise zur Geltung: die Offenheit der Spielwelt. Innerhalb der Rennen gibt es nämlich keine abgesteckten Kurse. Es ist demnach egal, auf welchem Weg wir die Ziellinie erreichen. Zwar zeigen uns blinkende Straßenschilder am oberen Bildschirmrand an, wann wir abbiegen müssten, doch daran muss und sollte man sich nicht immer halten. Nimmt man Abkürzungen über Baustellen und Sprungschanzen, dann hängt man die Konkurrenz in der Regel eher ab als auf der Hauptstraße. Es kam sogar vor, dass wir eine Strecke über ein Bahngleis abkürzen konnten, welches eigentlich vom Hauptweg abzweigte, in

Die recht schicke Skyline von Paradise City kommt auch in der Nintendo-Switch-Version voll und ganz zur Geltung.

Es gibt zwar kein klassisches optisches Tuning, doch können wir in Lackierereien unserer Karosserie einen zufälligen vorgefertigten Look verpassen.

Vor dem Start eines Rennens wird kurz der Start- und Zielpunkt auf der Karte präsentiert. Hier sollten wir bereits nach der schnellsten Route suchen.

Immer wieder tauchen in Paradise City neue coole Fahrzeuge auf, die nach einer deftigen Karambolage durch uns auf unserem Schrottplatz verfügbar sind.

Schnell und zudem auch noch gezielt durch die zahlreichen Kurven der Stadt zu driften erfordert ein wenig Übung, bereitet dann jedoch eine Menge rasanten Spaß.

MEINUNG
Moritz Schmidtke

Mein neues Lieblings-Gelegenheitsspiel, wenn mir mal wieder der rechte Fuß juckt

Was Rennspiele angeht, bin ich sehr wählerisch. Die ultrarealistischen Vertreter des Genres sind mir persönlich meist zu komplex und erfordern zu viel Einarbeitungszeit, um bei mir für wirklichen Spaß zu sorgen, Fun-Racer wie Mario Kart machen nur mit Freunden so richtig Laune und auf Need for Speeds dümmliche Storys und Dialoge habe ich mittlerweile einfach keine Lust mehr. Was ich mag, ist Arcade-Racing ohne Schnickschnack. Burnout Paradise Remastered schafft es durch den Verzicht auf komplizierte Mechaniken und unnötige Elemente, die das Gameplay nur ausbremsen, mich zu begeistern. Das schnelle Spielgefühl, die offene Event-Wahl und die ebenfalls offene Herangehensweise an die Rennen sagen mir ebenfalls sehr zu. Dadurch, dass man schnell und ohne Umschweife jederzeit in ein Event starten kann, werde ich diesen Titel in Zukunft wohl öfter auspacken, wenn mir die Lust nach ein bisschen Benzin und quietschenden Reifen steht.

Infos

Termin:	19. Juni 2020
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Criterion Games, Stellar Entertainment
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 50 Euro

Pro & Contra

- ✚ Tolles Geschwindigkeitsgefühl
- ✚ Flüssige Bildrate
- ✚ Befriedigender Gameplay-Loop
- ✚ Cooler Soundtrack
- ✚ Offene Welt auch innerhalb der Rennen
- ✚ Große Auswahl an Fahrzeugen
- ✚ Tolles Streckendesign, überall sind Stunts und Abkürzungen möglich
- ✚ Detaillierte Schadensmodelle
- ➖ „Totalschäden“ manchmal nicht nachvollziehbar
- ➖ Leichtes Kantenflimmern an einigen Ecken
- ➖ Rennen bei Nacht können im Handheldmodus unübersichtlich sein
- ➖ Verfolgte freischaltbare Autos fühlen sich manchmal verbuggt an

Wertung

Burnout Paradise Remastered ist ein gelungenes Renn-Erlebnis ohne Schnickschnack.

8

seinem späteren Verlauf jedoch kurvenlos fast zum Ziel führte. So gewannen wir das Rennen, ohne die Gegner auch nur einmal zu sehen. Man kann das Spiel auch jederzeit pausieren und auf der Karte nach dem besten Weg suchen. Die Karte lässt sich im Handheldmodus ganz einfach per Touchscreen bedienen, das lange Suchen auf der Map nach dem perfekten Weg nimmt jedoch, gerade zu Anfang, ein wenig den Spaß aus den Rennen.

Vollgetankt

In Burnout Paradise Remastered für Switch sind alle DLCs und Extras zum Hauptspiel inklusive.

Von Anfang an stehen uns also eine ganze Menge zusätzlicher Events und besonderer Gefährte zur Verfügung. So haben wir etwa die Auswahl zwischen zahlreichen Bikes, Hot Rods, Spielzeugautos und auch einer Kollektion altmodischer Polizeiautos. Neben diesen von Beginn an fahrbaren Zusatzautos können wir im Spielverlauf unseren Fuhrpark erweitern, indem wir besondere Wägen in der offenen Welt finden und diese von der Straße abdrängen. All diese Fahrzeuge steuern sich hervorragend und sorgen dafür, dass interessierten Neueinsteigern genügend Spaß und Abwechslung beim Rasen durch die Stadt geboten wird. Gelegentlich kam es leider vor, dass die Verfolgung der neuen Wagen in der offenen Welt sich ein wenig verbuggt anfühlte. Einer der Verfolgten hielt es zum Beispiel nicht für nötig, die Flucht zu ergreifen, sondern fuhr immer wieder von derselben Stelle aus nach links in die Leitplanke, nur um dann rückwärts zu fahren und erneut frontal in die gleiche Stelle zu krachen. Zum riesigen Spielspaß von Burnout Paradise Remastered trägt nicht zuletzt auch der üppige Soundtrack bei, der mit einer Vielzahl rockiger und punkiger Stücke von Bands wie Guns n' Roses, Jimmy Eat World und vielen weiteren großartigen Gruppen auftrumpft. Die Musik sorgt damit nochmal für zusätzliches Adrenalin in den Rennen. Lediglich einige Klassik-Tracks von beispielsweise Mozart oder Vivaldi wirken hier dezent fehl am Platze, doch das ist wohl Geschmackssache. Schlussendlich bleibt Burnout Paradise Remastered damit, trotz kleinerer Kritikpunkte, ein rundum spaßiges und actionreiches Erlebnis.

Moritz Schmidtke & Lukas Schmid

Vorausschauendes Fahren ist auch in Burnout Paradise oberstes Gebot, sonst enden wir schnell als Schrotthaufen.

Der Boost fühlt sich nicht nur wahnsinnig schnell an, sondern sieht dank der Effekte auch noch richtig cool aus.

Euer Lieblings-Magazin auch digital lesen!

N-ZONE gibt es in allen Variationen:

Ihr müsst euch nur noch entscheiden, wie ihr euer Lieblings-Magazin lesen wollt: in gedruckter oder digitaler Form, einzeln oder im Abo.

Einfach, bequem, flexibel und immer dabei.

Oder wollt ihr mal ein anderes Magazin ausprobieren?

Alle Magazine gibt es für Tablet, Smartphone, im Browser und klassisch am Kiosk.

shop.computec.de

Oder einfach in eurem Store nach dem Namen des Magazins suchen.

Available on the App Store

JETZT BEI Google Play

Ein Angebot der COMPUTEC MARQUARD MEDIA GROUP

Eine etwas andere Prämisse: Hier seid ihr kein Held, der Dungeons von Monstern befreien muss, sondern eines der Monster, die ihr Verlies vor den Menschen verteidigen wollen.

Wie bitte, Konami hat ein neues Spiel veröffentlicht?! Bei der Meldung dachten wir wahrscheinlich genauso wie ihr, dass wir die Timelines gewechselt haben oder in einem Paralleluniversum gelandet sind. Aber es ist tatsächlich wahr: Ausnahmsweise haben die Japaner keine neue Pachinko-Maschine hergestellt, sondern ein waschechtes Videospiel. Gemeinsam mit dem Indie-Studio Ukuza bringt man mit Skelattack einen weiteren 2D-Plattformer auf den eigentlich bereits übersättigten Markt. Ob sich das Abenteuer besser schlägt als Konamis letzte Entwickler-Versuche Metal Gear Survive und Contra: Rogue Corps?

Trotz Tod sehr lebendig

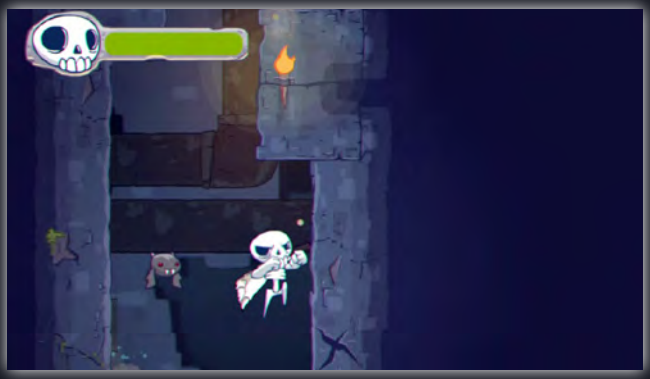
Gleich mal vorweg: Einen Preis für eine tiefgründige Story wird Skelattack bei den Game Awards sicher nicht abräumen. Unterhaltsam ist die Geschichte um den kürzlich im Jenseits angekommenen Skully und seine beste Fledermaus-Freundin Imber aber allemal. In der Welt von Skelattack lässt es sich auch nach dem Tod noch gut leben. Durch eine magische blaue Flamme geht man nicht direkt ins Jenseits über, sondern wandert fortan als knochiger Kadaver durch die Stadt Aftervale weiter. Der Erinnerungen beraubt, muss sich jeder Bewohner eines Tages der Rememberance stellen, einer Art Ritual, um sich an die eigene Vergangenheit erinnern zu können. Zu diesem Zeitpunkt lernen wir den klapprigen Kämpfer und seine momentan in der echten Welt etwas in Ungnade gefallene Fledertier-Begleiterin kennen. Natürlich läuft das Ritual aber nicht wie erwartet ab: Die Menschen greifen an, entführen den Dorfältesten und haben es auf die blaue Flamme abgesehen. So machen sich Skully und Imber auf den Weg, die Menschen aufzuhalten. Hinsichtlich der Story versprüht Skelattack eine Menge Charme. Die Dialoge sind durchdacht verfasst und mit viel Witz versehen. Zudem ist das Hauptcharakter-Duo nicht nur durch die Dialoge, sondern auch das Design sehr sympathisch. Das Setting, in dem die Monster einmal nicht die Bösen darstellen, sorgt nebenbei für frischen Wind. Für Motivation dank der Geschichte und Atmosphäre ist hier auf alle Fälle gesorgt.

Jump up, Super-Skeleton

Schwertschwingend hüpft ihr mit Skully durch Fantasy-typische Lokalitäten wie etwa einen Abwasserkanal, einen verzau-

Die Geschichte rund um Skully und Imber wird schön erzählt und ist voller witziger Momente. Es ist nicht selbstverständlich, dass ein 2D-Hüpfer bei der Story überzeugt.

Die Tutorials zu Beginn des Spiels sind sehr hilfreich und führen einen gut in die diversen Spielmechaniken ein. Der Wall Jump könnte aber intuitiver auszuführen sein.



Diverse Geheimnisse gibt es in den Verliesen auch zu entdecken. Diese sind aber meist sehr offensichtlich versteckt und bringen somit keine Herausforderung mit sich.

In den Verliesen warten so einige tödliche Fallen darauf, euch zu erledigen. Naja, wirklich umbringen können sie euch ja nicht. Der Tod hat seine Vorteile!

berten Wald voller seltsamer Kreaturen oder einen Gefängnisturm. Die Platforming-Passagen sind solide gestaltet und stellen selbst für Genre-Veteranen eine nicht gewaltige, aber angenehme Herausforderung dar. Von Beginn an stehen Fähigkeiten wie der Doppelsprung oder der Wall Jump zur Verfügung, die eure Agilität erhöhen. Im Verlauf der Story schaltet ihr auch neue Fähigkeiten wie einen Dreifachsprung oder Zaubersprüche frei. Diese beeinflussen das Gameplay aber nur leicht und dienen meist lediglich dazu, in Quasi-Metroidvania-Manier ein einziges Hindernis zu überwinden. Danach werden sie meist nicht mehr gebraucht. Das Kampfsystem fühlt sich leider nicht allzu flüssig an. Die Bosskämpfe bieten zwar eine gute Abwechslung, Kämpfe gegen Standardgegner aber sind kaum erwähnenswert. Die nicht vorhandene Variation und das komische Trefferfeedback machen die Kämpfe zu einem eher überflüssigen Anhängsel. Apropos Trefferfeedback: Die Instadeath-Stacheln in den Platforming-Sequenzen haben beim Testen zu einigen Frustmomenten geführt. Diese wurden von Ukuza anscheinend mit einer Hitbox in der Größe eines Fußballfeldes versehen. Auch bei der Wall-Jump-Mechanik vermisst man ein individualisierbares Buttonlayout. Der einzige Weg, einen Wall Jump durchzuführen, ist es, den Stick beim Kraxeln in die entgegengesetzte Richtung zu bewegen. Warum ist das nicht einfach mit dem normalen Jump-Button möglich? Wir hoffen, dass hier in Zukunft noch Individualisierungsoptionen nachgepatcht werden.

Das Mammutskelett im Raum

Hat Konami nach all den Fehlgriffen tatsächlich wieder etwas Gutes zur Videospielwelt beigetragen? Die Antwort lautet: Jein. Die sympathische Story und das solide Platforming mit seinen kleinen Macken werden leider durch den fehlenden Umfang überschattet. Der Preis von 20 Euro ist bei einer Spielzeit von knapp vier Stunden auch relativ hoch angesetzt. Wiederspielwert gibt es nicht, da der Titel euch nach Abschluss der Story nichts zu bieten hat. Die mageren vier Trophäen erhaltet ihr alle im normalen Spielverlauf. Ein New Game+ ist nicht vorhanden, würde aber bei diesem Spielprinzip auch keinen Sinn ergeben. Deutsche Sprach- und Textausgabe existiert leider ebenfalls nicht. Trotz all der Mängel bleibt das kurze Hüpf-Vergnügen von Skelattack aber immer noch recht spaßig.

Aleksandar Mitrevski & Lukas Schmid

Diese Stacheln sollte man lieber nicht berühren, sie führen zu einem tragischen Insta-Death. Manchmal erscheinen hier die Hitboxen auch ein wenig fraglich. Man merkt, dass die Entwickler sich Mühe gegeben haben, teilweise aber der Feinschliff fehlt.

MEINUNG
Aleksandar Mitrevski

Die gute Story und das solide Platforming täuschen nicht über den geringen Umfang hinweg.

Es ist schön zu sehen, dass Konami nach der ganzen negativen Presse wieder mal mit einem etwas anständigeren Titel in das Rampenlicht gerät. An der schnuffigen Story merkt man, dass die Entwickler mit sehr viel Herz an dem Projekt gearbeitet haben. Das Platforming, obwohl nicht ganz ohne Makel, überzeugt durch gut durchdachte Levels und einem fairen Schwierigkeitsgrad. Nur die Kämpfe sind langweilig und leider misslungen. Zu guter Letzt ist das Abenteuer, sobald es an Fahrt aufgenommen hat, auch schon vorbei. Einen großen Anreiz, nach dem einmaligen Durchspielen nochmal in die Welt von Skelattack einzutauchen, gibt es auch nicht. Es ist schade, dass das Team von Ukuza nicht noch mehr Feinschliff in sein Projekt gesteckt hat, denn mit einem größeren Umfang und ein wenig Optimierung würde einer höheren Wertung auch nichts im Wege stehen.

Infos

Termin:	2. Juni 2020
Genre:	Action
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Ukuza
Sprache:	Englisch
Text:	–
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Preis:	ca. 20 Euro

Pro & Contra

- ✚ Sympathisches Hauptcharakter-Duo
- ✚ Solides Platforming
- ✚ Guter Humor
- ✚ Abwechslungsreiche Bosskämpfe
- ➖ Zu wenig Umfang
- ➖ Kein Wiederspielwert
- ➖ Kämpfe gegen Standardgegner überflüssig
- ➖ Fragwürdiges Hitbox-Design
- ➖ Teilweise unintuitive Steuerung

Wertung

6

Skelattack ist ein gutes Spiel mit netter Atmosphäre, aber etwas zu wenig Umfang.

NACHSPIEL **Spielspaß über den Release hinaus:** Hier testen wir DLC-Inhalte und kehren zu Spielen zurück, die sich seit dem Release-Test weiterentwickelt haben.

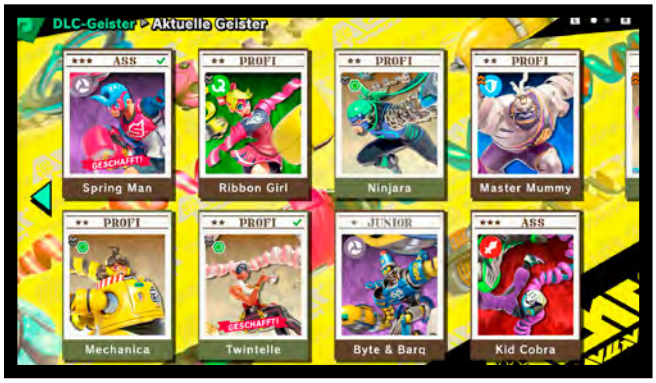
SUPER SMASH BROS. ULTIMATE DLC-PACK 6 & INHALTE-UPDATE 8.0

1,5 Meter Mindestabstand sind für sie kein Problem: ARMS-Kämpferin Min Min mischt das Smash-Kämpferfeld auf und beweist auch aus der Distanz, dass sie es richtig draufhat!

Hurra, hurra, Smash Bros. Ultimate ist wieder da und zwar mit dem ersten neuen Kämpfer des zweiten Fighters Pass. Es darf geschlürft werden, denn Ramen-Liebhaberin Min Min aus dem Prügelspiel ARMS betritt die heiligen Hallen der Ohrfeigenorgien. ARMS ist bestimmt nicht die kreativste Spielereihe, die man für den zweiten DLC-Schwung hätte wählen können, wohl aber eine logische Konsequenz; schon im ersten Fighters Pass und davor in der Grundauswahl waren viele Spieler von der völligen Abwesenheit eines Repräsentanten der noch jungen Nintendoreihe überrascht. Aber was kann Min Min, abgesehen davon, eine Schüssel mit Ramen so auf dem Kopf zu tragen, dass es überraschend stylisch aussieht? Nun, spielerisch bringt sie bewährte Qualitäten inklusive kleiner Twists mit sich, die sie zwar zu einem nicht allzu kreativen, aber sehr versatilen Neuzugang machen. Min Min versteht sich auf Nahkampf der etwas anderen Art, denn sie verfügt zwar über starke Fäuste und keine Fernangriffe, im direkten Kontakt hat sie aber ebenso wenig Chancen. Am effektivsten ist sie mit einigen Metern Abstand – nahe genug, dass ihre ausfahrbaren Arme ihre Widersacher erreichen, nicht zu nahe,

Das Spring-Stadion ist eine vom Aufbau her recht klassische Stage. Die Katapulte sowie die Struktur oben, von der man abprallen kann, stellen die Highlights dar.

Min Mins Ultra Smash ruft die anderen ARMS-Recken an ihre Seite, bevor sie anschließend die unglücklichen Kontrahenten in ihrem Angriffsradius mit Schlägen eindeckt.



Etwas schade: Da die ARMS-Recken schon stark in der Geisterauswahl vertreten sind, erwarten uns am neuen ARMS-DLC-Geisterboard auch bereits bekannte Figuren.

Die Auswahl der stellvertretenden Figuren in den Geisterkämpfen ist wieder mal so kreativ wie logisch. Natürlich tritt für Haarkämpferin Twintelle Bayonetta an!

dass ihre schwach ausgeprägte Defensive ins Gewicht fällt. Aus der Ferne schlägt sie zu, packt und schleudert Feinde, und wechselt mit B-Unten zwischen drei verschiedenen Aufsätzen an ihrem linken Arm. Dabei habt ihr die Wahl zwischen einem sehr schnellen, aber schwachen Bumerang, einer stählernen, durchschlagskräftigen, aber langsamen Elektrowaffe und einem zweiten Exemplar ihres Standardaufsatzes am rechten Arm, ein Laser-speiender Drachenkopf. Mit dem Analogstick können wir den Winkel unseres „abgefeuerten“ Armes leicht verändern und dann etwa mit Boden-Bande ganz besonders ausgefuchst zuschlagen. Cool: Min Min kann mit beiden Armen auf einmal in zwei Richtungen angreifen, auch in der Luft. Für ihren Ultra Smash ruft sie die anderen ARMS-Recken für eine Tracht Koop-Prügel an ihre Seite.

Brothers in ARMS

Die neue Stage namens Spring-Stadion ist wie Min Min selbst eine nicht sonderlich herausstechende, aber gelungene Bereicherung. Die Arena ist größtenteils flach, mit einer einzelnen Plattform in der Mitte und nicht durchgehend nutzbaren Trampolinen an drei Stellen, die uns gewaltig in die Höhe katapultieren und uns diesen Umstand taktisch nutzen lassen. Die bogenförmige Konstruktion über der Stage sieht aus wie ein Teil des Levelhintergrunds, ist aber tatsächlich interaktiv: Von hier können weggeschleuderte Figuren abprallen und dadurch unter Umständen vor einem scheinbar sicheren K.O. bewahrt werden. Wirklich bewusst einsetzen lässt sich dieses Levelelement aber nicht. Untermalt wird das Kampfgeschehen von allerlei Liedern aus der Vorlage, plus einer Handvoll neuer Smash-Interpretationen.

Smash bleibt immer gleich

Neu mit dabei ist – wie bei den bisherigen DLCs auch – zudem eine Route für Min Min im klassischen Modus, hier tritt sie gegen Feinde mit besonders starken Armen an. Außerdem gibt's ein neues DLC-Geisterboard, auf dem wenig überraschend diverse Kämpfer aus ARMS darauf warten, bezwungen zu werden – wie üblich charmant repräsentiert durch Figuren aus dem Ultimate-Raster. Und zu guter Letzt wartet auf die, die bereit sind, zusätzlich zum Preis für den Season Pass beziehungsweise für den einzelnen DLC-Kämpfer noch ein paar Euro in die Hand zu nehmen, wie üblich eine Handvoll frischer Kostüme für die Mii-Fighters. Für nicht ganz einen Euro pro Kostüm können wir dann als putzige Versionen von Ninjala (ARMS), Heihachi Michima (Tekken), Aioli und Limone (Splatoon 2) und, wohl am spannendsten, Vault Boy aus der Fallout-Reihe unser Smash-Talent beweisen. Eine schöne Auswahl, schade bloß, dass bei keinem der Kostüme ein Lied mit dabei ist, wie es bei Sans (Undertale) und Cuphead der Fall war. Alles in allem liefert Nintendo mit dem neuen DLC-Pack 6 und dem damit einhergehenden Update 8.0 gute, wenn auch nicht revolutionäre Arbeit ab.

Lukas Schmid

MEINUNG
Lukas Schmid

Min Min bildet einen guten Startpunkt für eine hoffentlich gelungene zweite DLC-Runde.

Keine Frage, mit Min Min haben Masahiro Sakurai und sein Entwicklerteam wieder mal hervorragende Arbeit abgeliefert, was die Umsetzung der zugrundeliegenden Vorlage und das Spielgefühl angeht. Wie schon bei Byleth aus Fire Emblem: Three Houses fühlen sich die Figur und das Drumherum aber relativ sicher an, in dem Sinne, dass man keine großen Risiken eingeht. Der Held aus Dragon Quest mit seinem verrückten B-Unten-Spezialangriff, die schiere Tatsache, dass Joker und eine Piranhapflanze Teil der Kämpferriege sind, der vor wenigen Monaten noch völlig unrealistische scheinende Traum, mit Banjo und Kazooie draufloszuprügeln – diese „Magie“ fehlte bei den letzten beiden DLCs. Ich will mich nicht beschweren, wenn die Qualität passt, hoffe aber trotzdem auf ein bisschen mehr Mut bei den kommenden DLC-Kämpfern.

Min Mins Route im klassischen Modus führt sie gegen Figuren mit besonders starken oder schussfähigen Armen in die Schlacht.

Infos

Termin:	30. Juni 2020
Genre:	Beat ´em Up
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Sora Ltd., Bandai Namco
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 6 Euro / ca. 25 Euro (Fighters Pass)

Fazit

LOHNT SICH

Nicht der kreativste der DLC-Kämpfer, aber eine gut spielbare, spaßige Bereicherung fürs Raster

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch die besten von uns getesteten Spiele für Switch, aufgeschlüsselt nach ihren jeweiligen Genres!

ACTION

BAYONETTA 2 (INKL. TEIL 1)

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Brachialer, klasse inszenierter Action-Hammer mit fabelhaftem Kampfsystem

The Binding of Isaac: Afterbirth+
Wertung: 9 | Hersteller: Headup Games

Full Metal Furies
Wertung: 9 | Hersteller: Cellar Door Games

Streets of Rage 4
Wertung: 9 | Hersteller: DotEmu

What the Golf?
Wertung: 9 | Hersteller: Triband

Astral Chain
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Attack on Titan 2
Wertung: 8 | Hersteller: Koei Tecmo

Blazing Chrome
Wertung: 8 | Hersteller: The Arcade Crew

Dead Cells
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Dragon Ball Xenoverse 2
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Fire Emblem Warriors
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Gonner
Wertung: 8 | Hersteller: Raw Fury

Guacamelee! 2
Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios

Hotline Miami Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Hyrule Warriors Definitive Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Lego Marvel Super Heroes 2
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

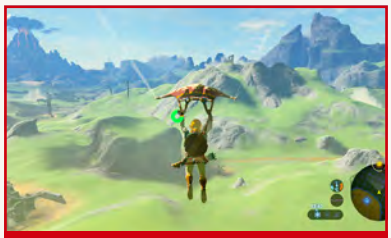
My Friend Pedro
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Outlast 2
Wertung: 8 | Hersteller: Red Barrels Games

Pac-Man Championship Edition 2 Plus
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Rogue Legacy
Wertung: 8 | Hersteller: Cellar Door Games

ACTION-ADVENTURE



THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk und ein moderner Klassiker, der spielerische Freiheit und Kreativität großschreibt

Hollow Knight
Wertung: 9 | Hersteller: Team Cherry

Hyper Light Drifter
Wertung: 9 | Hersteller: Abylight

Iconoclast
Wertung: 9 | Hersteller: Bifrost Entertainment

Luigi's Mansion 3
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Okami HD
Wertung: 9 | Hersteller: Capcom

Axiom Verge
Wertung: 8 | Hersteller: Thomas Happ Games

Broforce
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Cadence of Hyrule
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Cave Story +
Wertung: 8 | Hersteller: Nicalis/Headup Games

Crosscode
Wertung: 8 | Hersteller: Deck13

L.A. Noire
Wertung: 8 | Hersteller: Rockstar

Lego City Undercover
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Lego DC Super-Villains
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Lego Die Unglaublichen
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Monster Boy und das verfluchte Königreich
Wertung: 8 | Hersteller: FDG Entertainment

Moonlighter
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Resident Evil 2 Revelations
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Severed
Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios

JUMP & RUN

SUPER MARIO ODYSSEY

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Den Ehrenplatz der Liste verdient niemand anderes als das Urgestein des Hüpfspielgenres: Mario!

Celeste
Wertung: 9 | Hersteller: Matt Makes Games Inc.

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. Deluxe
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends: Definitive Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft

Shantae: Half-Genie Hero
Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight: Treasure Trove
Wertung: 9 | Hersteller: Yacht Club games

Super Mario Maker 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Super Meat Boy
Wertung: 9 | Hersteller: Blitworks

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Fox n Forests
Wertung: 8 | Hersteller: Bonus Level Entertainment

Kirby Star Allies
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Light Fall
Wertung: 8 | Hersteller: Bishop Games

Mega Man 11
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Mega Man X Legacy Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

New Super Lucky's Tale
Wertung: 8 | Hersteller: PQube

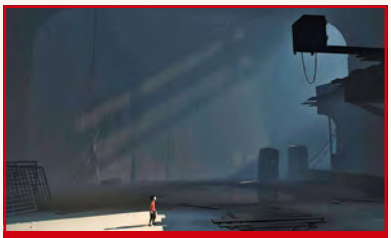
Spyro Reignited Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

The End is Nigh
Wertung: 8 | Hersteller: Nicalis

Trine 4: The Nightmare Prince
Wertung: 8 | Hersteller: Modus Games

Yooka-Laylee und das unerreichbare Versteck
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

ADVENTURE



INSIDE

Wertung: 9 | Hersteller: Playdead

Dieses zeitlose Indie-Kunstwerk sollte man auf jeden Fall gespielt haben. Nach wie vor ein Geheimtipp!

Brothers: A Tale of Two Sons
Wertung: 9 | Hersteller: 505 Games

Forgotton Anne
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

The Lion's Song
Wertung: 9 | Hersteller: Mi'pu'mi Games

The Walking Dead: The Final Season
Wertung: 9 | Hersteller: Skybound Entertainment

Yoku's Island Express
Wertung: 9 | Hersteller: Team 17

Batman: The Telltale Series – Staffel 1
Wertung: 8 | Hersteller: Telltale Games

Flipping Death
Wertung: 8 | Hersteller: Zoink

Gris
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Layton's Mystery Journey: Katrielle & die V.d.M.
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Minecraft
Wertung: 8 | Hersteller: Mojang

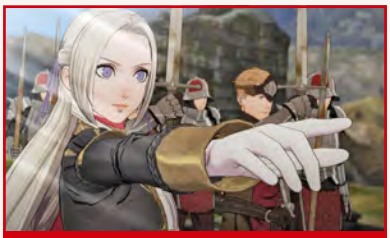
Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

State of Mind
Wertung: 8 | Hersteller: Daedelic Entertainment

Untitled Goose Game
Wertung: 8 | Hersteller: Panic

Valiant Hearts: The Great War
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

STRATEGIE



FIRE EMBLEM: THREE HOUSES

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Umfangreich, komplex und durchweg liebevoll gestaltet – Fire Emblem ist ein tolles Strategieerlebnis!

Into the Breach
Wertung: 9 | Hersteller: Subset Games

Mario + Rabbids Kingdom Battle
Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft

Sid Meier's Civilization 5
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

World of Goo
Wertung: 9 | Hersteller: Tomorrow Corporation

XCOM 2 Collection
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Disgaea 1 Complete
Wertung: 8 | Hersteller: NIS America

Disgaea 5 Complete
Wertung: 8 | Hersteller: NIS America

Ironcast
Wertung: 8 | Hersteller: Ripstone

Kingdom Two Crowns
Wertung: 8 | Hersteller: Raw Fury

Slay the Spire
Wertung: 8 | Hersteller: Humble Bundle

Steamworld Heist: Ultimate Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form

The Banner Saga 3
Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil

The Witcher Tales: Thronebreaker
Wertung: 8 | Hersteller: CD Projekt

Wargroove
Wertung: 8 | Hersteller: Chucklefish

Kugelrund und gesund: Kirby und seine Freunde warten im niedlichen Hüpfspiel Kirby Star Allies auf euch.

MY TWO COINS

Es gibt ein Sprichwort, das heißt: Nichts ist so langweilig wie ein Wunsch, der sich erfüllt hat. Deswegen ist Vorfreude so etwas Feines. Wo es davon reichlich gibt? Auf dem Flohmarkt!

Nachdem ich meine Qualiprüfung endlich hinter mir habe und mich in einem wohlverdienten wie dringend benötigten Urlaub befinde, kann ich gerade sehr schön meinen Hobbys nachgehen. Eines davon ist es, über Flohmärkte zu schlendern und dabei nach alten Videospielen Ausschau zu halten. Mittlerweile sind leider viele meiner Lieblings-Gaming-Läden ausgestorben – und mit ihnen auch die lebendige Gebrauchtmarkt-Szene. Und damit meine ich nicht irgendwelche große Spielemarkt-Ketten, für die gebrauchte Games einfach nur ein Produkt zum Ausstellen und möglichst gewinnträchtigen Weiterverscherbeln sind. Nein, ich meine diese alten, urigen, herrlich verwinkelten Fachgeschäfte von Freaks, für Freaks, in denen ich seinerzeit in Nürnberg Stunden damit zugebracht habe, die manchmal tausenden von unsortierten SNES-Modulen durchzuwühlen. Das gibt's heute leider nicht mehr, auf den Flohmärkten kann man aber so was ähnliches wie dieses Gefühl auch heute noch erleben. Ich hab als Teenager seinerzeit sogar zwei Fire-Adapter gefunden, mit denen mein Import-Shopping für das Super Nintendo überhaupt erst losging. Hach ja, Chrono Trigger im Original. Schwelg! Man musste nur aufpassen, keine Games mit leeren Speicherbatterien zu kaufen – das ist mir mal mit Secret of Mana passiert. Das Ding durchzuzocken, ohne speichern zu können, ist … nicht empfehlenswert.

Zweithobby gefällig?
SNES-Spiele finden sich auf den Flohmärkten mittlerweile selten, aber es ist immer wieder schön, wenn man doch eine Grabbelkiste entdeckt. Die stammt dann nämlich meist von echten Liebhabern der besten (!) Nintendo-Konsole aller Zeiten – und das bedeutet, dass man mit etwas Glück auch Sammlerstücke für den eigenen Retro-Schrank entdecken kann. Aber ganz ehrlich: Das Finden von schönen Spielen auf den Flohmärkten ist nicht das Ziel – die Jagd ist, wo der meiste Spaß drinsteckt! Das tatsächliche Beutemachen bleibt da schon fast optional. Ich habe auf diese Weise etwa Metal Marines, Star Trek: Starfleet Academy und Arkanoid für kleines Geld abgegriffen – und mit jedem einzelnen davon zig Stunden Spielzeit verbracht. Wenn ihr also auf der Suche nach einem erfüllenden Nebenhobby seid: Flohmarkthatz nach Games! Da lebt dieses alte Gefühl noch.

THE OTHER CASTLE

TEENAGE! MUTANT! NINJA! TURTLES! Wer als Kind der 90er aufgewachsen ist, hat Frank Zanders Intro der Kult-Zeichentrickserie heute noch im Ohr. Jetzt gibt es Nachschub!

Bei uns in Deutschland lief die Serie als Teenage Mutant Hero Turtles, weil Ninjas ja etwas Anrüchiges und Kriminelles sind, das man Kindern nicht zumuten darf. Interessanter Ansatz für eine Show, die einige politisch unkorrekte Dialoge rausgehauen hat. Die können wir nicht mal abdrucken. Aber sie sind wohl der Grund, warum die Zeichentrickserie ewig nicht mehr im TV lief. Wer unter Entzugserscheinungen leidet, den möchten wir an TMNT Rescue-Palooza erinnern. Ein fantastisches Spiel von Fans für Fans, das den Geist der Show und alter NES/SNES-Games in sich trägt.

SPORTSPIEL

NBA 2K18

Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Klasse Basketballspiel mit grandioser TV-Präsentation, die grafisch zum Besten auf der Switch zählt

Rocket League
Wertung: 9 | Hersteller: Psyonix

FIFA 19
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Golfstory
Wertung: 8 | Hersteller: Sidebar Games

Infinite Minigolf
Wertung: 8 | Hersteller: Zen Studios

Mario Tennis Aces
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Mario & Sonic b. d. O. Spielen – Tokyo 2020
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Ring Fit Adventure
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Windjammers Dotemu
Wertung: 7 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

NBA Playgrounds
Wertung: 6 | Hersteller: Saber Interactive

ROLLENSPIEL

DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

Wertung: 10 | Hersteller: Larian

Ein Rollenspiel, wie es besser kaum geht – mit sinnvollen Anpassungen für die Switch-Umsetzung!

Diablo 3: Eternal Collection
Wertung: 9 | Hersteller: Blizzard Entertainment

Dragon Quest 11S: Streiter des Schicksals
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Final Fantasy 12: The Zodiac Age
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Octopath Traveller
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

The Witcher 3: Wild Hunt – Complete Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Bandai Namco

Trials of Mana
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Xenoblade Chronicles 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles: Definitive Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Child of Light: Ultimate Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Collection of Mana
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Dark Souls Remastered
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Darkest Dungeon: Ancestral Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Merge Games

Dragon Quest Builders 2
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Final Fantasy 10/10-2 HD Remaster
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Pillars of Eternity: Complete Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil

Pokémon Schwert & Schild
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Steamworld Quest: Hand of Gilgamech
Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form

The Elder Scrolls 5: Skyrim
Wertung: 8 | Hersteller: Bethesda

Undertale
Wertung: 8 | Hersteller: Toby Fox

GESCHICKLICHKEIT

BABA IS YOU

Wertung: 9 | Hersteller: Hempuli

Herausforderndes Puzzleabenteuer, das richtig viel aus seiner cleveren Spielidee herausholt

Thumper
Wertung: 9 | Hersteller: Drool

1-2 Switch
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Captain Toad: Treasure Tracker
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Crypt of the Necrodancer
Wertung: 8 | Hersteller: Brace Yourself Games

Death Squared
Wertung: 8 | Hersteller: SMG Studio

Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging für Switch
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Freedom Planet
Wertung: 8 | Hersteller: Marvelous Europe

Just Dance 2017
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Katamari Damacy Reroll
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Overcooked 2
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

Picross S2
Wertung: 8 | Hersteller: Jupiter Corporation

Puyo Puyo Tetris
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Scribblenauts Showdown
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Semblance
Wertung: 8 | Hersteller: Nyamakop

Snipperclips Plus
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Sonic Mania
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Super Mario Party
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Sushi Striker: The Way of Sushido
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tetris 99
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tied Together 2
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Typoman
Wertung: 8 | Hersteller: Wales Interactive

SIMULATION

ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Diese niedliche Lebenssimulation wird euch Tage, Wochen, Monate ein Lächeln aufs Gesicht zaubern.

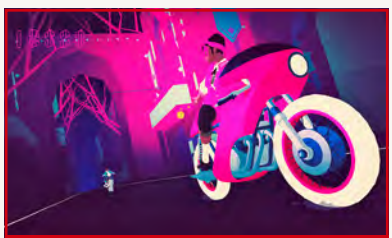
Stardew Valley
Wertung: 9 | Hersteller: Chucklefish

Doraemon Story of Seasons
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Bridge Constructor Portal
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Football Manager 2019 Touch
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

MUSIKSPIEL



SAYONARA WILD HEARTS

Wertung: 9 | Hersteller: Annapurna Games

Ein außergewöhnliches Musikspiel mit ganz viel Charme, Stil und tollem Gameplay

Floor Kids
Wertung: 8 | Hersteller: Merj Media

Deemo
Wertung: 8 | Hersteller: Flyhigh Works

SHOOTER

SPLATOON 2

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Splatoon 2 ist ein wahnsinnig spaßiger, farbenfroher Team-Shooter für alle Alterklassen.

Bioshock: The Collection
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Metro: Redux
Wertung: 9 | Hersteller: Koch Media

Overwatch: Legendary Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Activision Blizzard

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

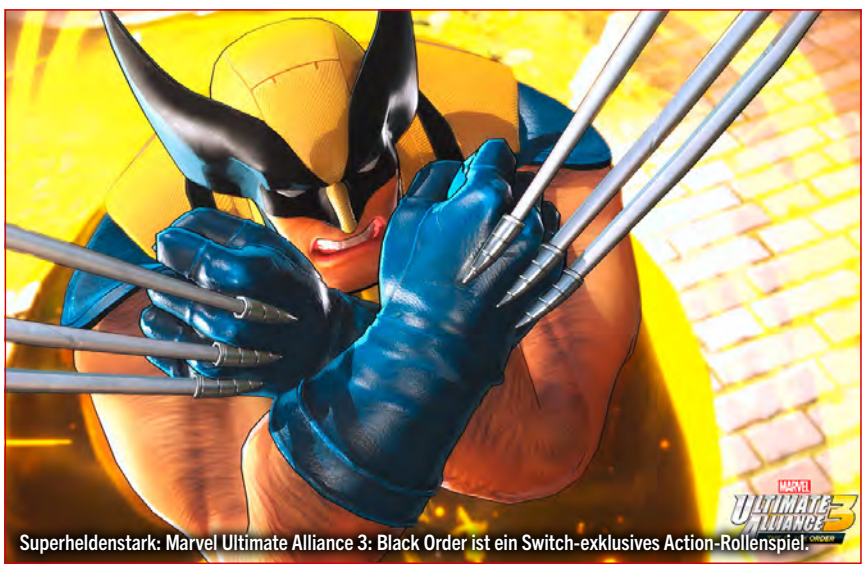
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Nintendo geht in die Vollen und liefert einen Titel ab, den man noch in Jahren spielen wird.

Arms
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Dragon Ball Fighter Z
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Pokémon Tekken DX
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo



Superheldenstark: Marvel Ultimate Alliance 3: Black Order ist ein Switch-exklusives Action-Rollenspiel.

RETRORÄTSELN

Wow! Was ist denn hier passiert?! Ja, das gesuchte Spiel der letzten Ausgabe war Bucky O'Hare – und es hat eine Flut an Mails ausgelöst. Am schnellsten war Marco Maruschke.

Boah, das Heft war noch nicht im Handel, da hat Abonnent Marco Maruschke schon die Antwort rausgehauen. Unser neues Such-Spiel ist ein echtes SNES-Juwel und war seiner Zeit voraus – was sein Konzept anging, Technik und Steuerung waren mau, einmal gespielt haben sollte man es aber. Der Entwickler des Titels hat vor über 20 Jahren die Pforten geschlossen. Den Publisher gibt es noch!

Ihr kennt unser Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt eine E-Mail mit eurer Antwort an: redaktion.benj@min-kegel.de. Einsender erklären sich einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

RENNSPIEL

MARIO KART 8 DELUXE

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Exzellenter Fun-Racer, der online und lokal für eine Mordsgaudi im Mehrspielermodus sorgt

Asphalt 9 Legends
Wertung: 8 | Hersteller: Gameloft

Burnout Paradise Remastered
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Crash Team Racing: Nitro-Fueled
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Fast RMX
Wertung: 8 | Hersteller: Shin'en

Gear Club Unlimited 2
Wertung: 8 | Hersteller: Microids

Riptide GP Renegade
Wertung: 8 | Hersteller: Vector Unit

Beach Buggy Racing
Wertung: 7 | Hersteller: Vector Unit

Cars 3: Driven to Win
Wertung: 7 | Hersteller: Headup Games

Grip
Wertung: 7 | Hersteller: Eurovideo

GEHEIMNISSE UND PROFI-TRICKS IN ANIMAL CROSSING

Animal Crossing: New Horizons wirkt so süß und simpel, dabei steckt im Spiel viel mehr, als man auf den ersten, schnellen Blick vermuten könnte. Mit unseren Tipps-Artikeln haben wir ja bereits einige Mechaniken erläutert, es gibt aber noch jede Menge kleine Geheimnisse und Features zu entdecken, von denen wir zehn für euch herausgesucht haben. Viel Spaß beim Ausprobieren!

Katharina Pache

1. WETTERVORHERSAGEN

Das Wetter auf eurer Insel korrespondiert nicht mit dem Wetter in der echten Welt, auch wenn Uhr- und Jahreszeit der in der Realität entsprechen (zumindest, wenn eure Konsole korrekt eingestellt ist). Deshalb ist es auch nicht klar, ob es auf eurer Insel regnet, stürmt, oder die Sonne scheint, wenn ihr die Konsole einschaltet. Es gibt aber einen Weg, herauszufinden, wie das Wetter wird! Dafür benötigt ihr einen Fernseher im Spiel. Der Wetterbericht verrät, worauf ihr euch einstellen müsst! Das ist praktisch, wenn ihr viele Blumen habt und nicht wollt, dass alle nach einem Schauer als gegossen gelten und sich damit wild vermehren, oder wenn ihr hofft, einen Meteorschauer zu erleben – den gibt es nämlich nur bei klarem Himmel. Die Wetterberichte, die vor 12 Uhr Mittag ausgestrahlt werden, beziehen sich auf den aktuellen Tag, die Sendungen am Abend auf das Wetter am nächsten Tag.

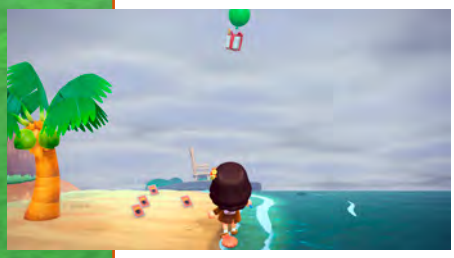
Habt ihr einen Fernseher, könnt ihr nicht nur eine Vielzahl Unterhaltungsprogramme verfolgen, sondern auch die Wettervorhersage konsultieren. Sie läuft mehrmals täglich zu festen Uhrzeiten.

Die Uhrzeiten für Wetterbericht im Fernsehen sind folgende:

06:15 (Vorhersage für den aktuellen Tag)
07:45 (Vorhersage für den aktuellen Tag)
11:45 (Vorhersage für den aktuellen Tag)
18:30 (Vorhersage für den nächsten Tag)
22:45 (Vorhersage für den nächsten Tag)

Außerdem gibt es gewisse Wahrscheinlichkeiten, wann welches Wetter auftritt. Am 10. Dezember etwa wird es immer regnen, während die letzten beiden Juni-Wochen eine höhere Regen- und Wolkenwahrscheinlichkeit aufweisen als die ersten Juni-Wochen.

2. WIE DER WIND STEHT



Treffer! Ballons transportieren verschiedene Geschenke. Schießt sie ab!

Aus welcher Richtung der Wind auf eurer Insel weht, wird beim Erstellen eures Eilands festgelegt. Er kann entweder aus Osten oder Westen kommen, die Richtung ändert sich bei Sonnenuntergang. Um zu wissen, woher der Wind weht, achtet ihr auf den Qualm aus Schornsteinen. Bei starkem Wind erkennt man es aber auch an Blumen oder Unkraut. Das Wissen ist nützlich, wenn ihr auf die Ballons mit den Geschenken scharf seid. Diese spawnen immer in etwa bei der Minutenanzeige 0 und 5, also zum Beispiel um 16:05 oder um 13:30. Dabei ist ein Spawn zu diesen Zeiten aber kein Muss, es kann auch sein, dass kein Ballon erscheint. Begebt euch kurz vor der Stichzeit an den Ost- oder Weststrand, je nachdem, woher euer Wind kommt und lauft auf und ab, um den potentiellen Ballon zu erwischen.

Ihr könnt die Wahrscheinlichkeit erhöhen, dass ein Ballon spawnt, indem ihr zwei Minuten vor der Spawnzeit mit Nepp und Schlepp im Laden redet (ihr müsst nichts kaufen). Aber beeilt euch, denn wenn ihr noch im Gebäude seid, wenn der Ballon spawnen sollte, wird keiner erscheinen. Die Farben der Ballons geben übrigens einen Hinweis auf den Inhalt.

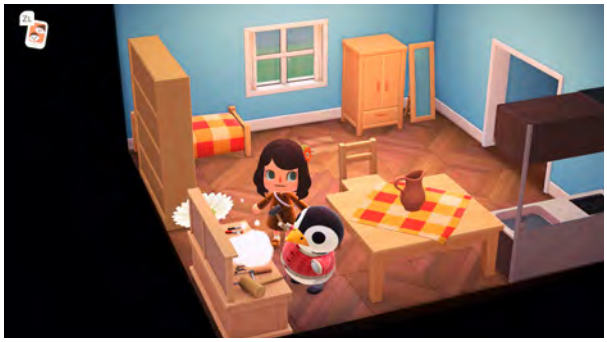
Rote Ballons: Höhere Wahrscheinlichkeit für Klamotten
Blaue Ballons: Höhere Wahrscheinlichkeit für Ressourcen
Gelbe Ballons: Höhere Wahrscheinlichkeit für Sternis
Grüne Ballons: Höhere Wahrscheinlichkeit für Möbel

Noch ein Wort der Warnung: Schießt keine Ballons über dem Wasser ab (klar), aber auch nicht dort, wo kein Platz mehr am Boden ist! Fällt ein Geschenk etwa in eine dichtgepflanzte Blumenwiese, wird es einfach verschwinden.

3. ZU BESUCH BEI FREUNDEN

Begehrt sind wohl bei jedem Spieler die zahlreichen Bastelanleitungen zum Erstellen von Möbeln, Accessoires und Dekoration. Die meisten wissen, dass man eine Flaschenpost mit Rezept am Strand finden kann, wenn man das Spiel startet. Doch es gibt die Möglichkeit, noch mehr abzustauben! Es ist möglich (und passiert uns beispielsweise regelmäßig), dass eine zweite Flaschenpost am Tag angespült wird, und zwar abends nach 18:00 Uhr. Bei manchen Spielern passiert das nicht, noch sind die Gründe dafür allerdings unbekannt. Vielleicht gehört ihr ja zu den Glücklichen, die zwei Flaschen pro Tag erhalten!

Weitere Anleitungen, nämlich mit Glück bis zu drei, bekommt ihr pro Tag von euren Nachbarn. Von morgens bis mittags, von mittags bis 18:00 Uhr und von 18:00 Uhr bis zum Schlafengehen kann nämlich ein Nachbar von euch an der Werkbank etwas herstellen. Es gibt Tage, an denen ihr weniger oft auf werkelnde Mitbewohner trefft (etwa, wenn ein NPC krank ist), aber besucht eure Bewohner regelmäßig, um die Rezepte nicht zu verpassen. Ob euer Nachbar daheim ist, erkennt ihr am Schornsteinrauch oder einfach beim Blick auf das Fenster – wenn der Bewohner ausgegangen ist, sind die Vorhänge geschlossen.



Eure Nachbarn werkeln oft an ihren Werkbänken und stellen Objekte her. Sprecht sie an, um eine Anleitung zum Basteln zu erhalten.

4. DIE FARM DER INSEKTEN

Ab Juli werden sich die besonders wertvollen Palmenkäfer auf eurer Insel einfinden, schon im Juni war die Vorhut namens Goliathkäfer zu Gast. Die Käfer sind selten, aber kostbar, auf eurer eigenen Insel müsst ihr viel Glück haben, um einen zu entdecken und auch zu erwischen. Es ist einfacher, zur Käferjagd auf eine Meileninsel zu reisen. Die Methode funktioniert so ähnlich, wie wenn man Skorpione oder Vogelspinnen farmen möchte. Besonders praktisch ist zu diesem Zweck die häufig auftretende Bambus-Meileninsel, weil sie keine Gewässer und außer Palmen keine normalen Bäume aufweist.

Um die Palmenkäfer hervorzulocken, müsst ihr alle Steine zerbrechen (esst davor eine Frucht) und alle Bäume fällen sowie deren Stümpfe ausgraben (bei Bambus ist das nicht nötig). Pflückt auch alle Blumen oder rennt durch sie hindurch, bis sie ihre Blüten verlieren. Jetzt spawnen keine Insekten mehr unter Felsen (wie Asseln), auf Stämmen oder auf Blüten. Für besonders viel Komfort könnt ihr nun die Palmen auf einer Seite der Insel komplett ausgraben und zu denen auf der anderen Seite setzen. Patrouliert nun und verscheucht andere Insekten wie Ligia Exotica oder Sandlaufkäfer, damit die Palmenkäfer spawnen. Sie sind besonders schreckhaft, schleicht euch also an und überstürzt nichts. Wenn eure Meileninsel einen Fluss oder Teich hat, müsst ihr wahrscheinlich regelmäßig Wasserläufer und Riesenwanzen entfernen, verjagen könnt ihr sie leider nicht. Achtet auch auf die Uhrzeit, damit ihr die Palmenkäfer zu Gesicht bekommt. Sie alle sind abend- und nachtaktiv.

Um an die seltenen Palmkäfer zu kommen (hier ein weniger wertvolles Exemplar), empfiehlt es sich, Meileninseln zu besuchen und die Bäume umzusetzen.

5. MYTHOS FENG SHUI

Die chinesische Harmonielehre spielt auch in Animal Crossing: New Horizons wieder eine Rolle. Einmal pro Woche am Samstag in der Nacht bewertet die Akademie des schönen Hauses die Ausstattung eurer vier Wände. Dabei zählt nicht nur, wie viele Objekte ihr zum Dekorieren benutzt habt, sondern auch, wo die Möbel stehen! Allgemein als Tipp kann man festhalten, dass es bereits einen ordentlichen Punktebonus für euch gibt, wenn ihr in jedem Zimmer mindestens vier Möbelstücke (am besten farblich oder stilistisch zueinander passend) stehen habt, drei Objekte an den Wänden hängen und ihr den vorgefertigten Boden und die Tapete ersetzt. Außerdem gilt: Je wertvoller die Gegenstände, desto mehr Punkte. Limitierte oder von der Saison abhängige Objekte sind besonders gern bei der Akademie gesehen. Aber nun zum etwas komplexeren Feng-Shui-Bonus!

In Animal Crossing werden Feng-Shui-Punkte in drei Himmelsrichtungen berechnet: Osten, Süden und Westen. Die richten sich einfach nach der Haustür, demnach ist der Osten die rechte Seite, der Süden unten und der Westen links. Feng Shui wird anscheinend nur in eurem Hauptzimmer, also dem Raum, den ihr als erstes betretet, berechnet! Alle anderen Zimmer wie Dachgeschoss, Keller und die angrenzenden Räume bleiben außen vor. Zumindest ist dies der aktuelle Wissensstand – sollte sich daran etwas ändern, informieren wir euch darüber.

Nun zur Punktevergabe: Im Osten solltet ihr mindestens ein Item mit der Hauptfarbe rot platzieren. Dazu zählt auch Wandschmuck, ihr könnt also theoretisch einfach eine rote Jacke an die Wand hängen und bekommt den Ost-Bonus von 500 Punkten gutgeschrieben. Im Süden möchte das Spiel etwas Grünes sehen, eine Pflanze neben der Eingangstür zum Beispiel deckt diesen Bereich ab und beschert weitere 500 Punkte. Im Westen schließlich ist Gelb die gewünschte Farbe. Ihr könnt die Gegenstände direkt an der Wand oder bis zu einem Feld entfernt von der Wand der entsprechenden Himmelsrichtung für den Bonus abstellen. Wo sich Bereiche überschneiden, können beide Farben genutzt werden und der Bonus gilt trotzdem – in der linken, unteren Ecke könnt ihr also zum Beispiel ein gelbgrünes Möbelstück abstellen und so beide Boni abstauben. Maximal erreicht ihr 1500 Extrapunkte durch Feng Shui.

In den Vorgängern hatte das Feng Shui in eurem Haus Auswirkungen auf euer Glück im Spiel. Konkret bedeutete das: Mit mehr gelben Möbeln an der Westwand konntet ihr die Wahrscheinlichkeit erhöhen, größere Sterni-Mengen zu erhalten (etwa per Geschenkballon). In Animal Crossing: New Horizons aber ist Feng Shui anscheinend wirklich nur noch zur Punktesteigerung bei der Bewertung eures Hauses da.

Ein schönes Heim erfreut nicht nur das Auge, sondern auch die Akademie des schönen Hauses. Richtet euch nach den Feng-Shui-Regeln!

6. SINA AUFTAUEN

Die Igelfrau Sina sitzt in der Schneiderei stets an ihrer Nähmaschine und arbeitet an Stoffen. Sie ist schüchterner und weniger kontaktfreudig als ihre Schwester Tina. Dennoch lohnt es sich, sie immer wieder anzusprechen, denn sie wird langsam mit euch warm und schenkt euch dann Stoffmuster, mit denen ihr eure Möbel verschönern könnt! Zehnmal müsst ihr Sina ansprechen, bevor ihr das erste von insgesamt zehn Design-Sets erhaltet. Ihr müsst sie nicht an aufeinanderfolgenden Tagen anquatschen, erledigt dies einfach, wenn ihr daran denkt.

In jedem Set stecken 20 Muster. Um Möbel umzugestalten, braucht ihr Umgestaltungssets (die gibt es im Schrank bei Nepp und Schlepp zu kaufen), ein Möbel, das ihr ändern könnt, sowie eine Werkbank. Geht ihr dann auf den Reiter „Design“, könnt ihr aus den bislang von Sina geschenkten Stoff-Sets das gewünschte auswählen. Bodensitzkissen könnt ihr so zum Beispiel individuell färben!

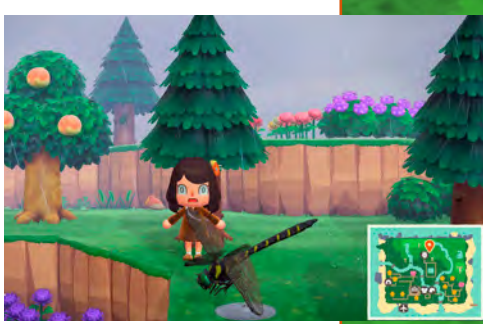
Die schüchterne Sina redet erst locker mit euch und schenkt euch Muster, wenn ihr sie einige Male angesprochen habt. Aber das lohnt sich wirklich!

7. MEGA-SKULPTUREN

Sowohl bei Insekten-Fan Carlson als auch bei Angel-Freund Lomeus könnt ihr Skulpturen in Auftrag geben. Lomeus müsst ihr dafür drei Exemplare der gewünschten Gattung Fisch überreichen und Carlson je drei Exemplare der gewünschten Insektenart. Pro Besuch könnt ihr nur eine Skulptur in Auftrag geben, ihr erhaltet sie am nächsten Tag per Post. Die Schmuckstücke sind unverkäuflich, es gibt also keinen anderen Weg, sie in die Finger zu bekommen, abgesehen vom Handel mit anderen Spielern.

Während die Fisch-Modelle nicht unbedingt der tatsächlichen Größe der Tiere entsprechen, fertigt Carlson von ausgesuchten Insekten Mega-Skulpturen an, die sich besonders draußen als Deko gut machen! Folgende Insekten sind als Skulpturen besonders groß:

Atlasspinner (wird zu Mega-Atlasspinnermodell)
Giraffenhirschkäfer (wird zu Mega-Giraffenhirschkäfermodell)
Goliathkäfer (wird zu Mega-Goliathkäfermodell)
Herkuleskäfer (wird zu Mega-Herkuleskäfermodell)
Quelljunger (wird zu Mega-Quelljungerfmodell)
Vogelfalter (wird zu Mega-Vogelfaltermodell)



Ganz schön riesig! Manche Modelle sind viel größer als die anderen.

8. GEHEIME SONGS VON K.K.

Der Musikerhund hat insgesamt 95 Songs in petto. Um sie zu erhalten, sprecht ihr entweder am Samstag nach 18 Uhr mit ihm, wenn er sein Konzert auf dem Stadtplatz gibt, oder ihr kauft bei Nook Shopping am Terminal oder über eure Handy-App einmal pro Tag den zufällig ausgewählten Track, der gerade im Angebot ist. Sobald ihr ein Lied an einem Abspielgerät registriert habt, befindet es sich in eurer Sammlung und ihr könnt es mit jedem Wiedergabegerät erklingen lassen. Zwei Tracks erhaltet ihr nur auf einem bestimmten Weg. Das Geburtstagslied spielt K.K. an eurem Geburtstag, den ihr beim Erstellen eures Charakters festgelegt habt. An diesem Tag besucht euch der Hund außerplanmäßig am Stadtplatz. Sprecht ihn an, um dem Lied zu lauschen und es dann als Geschenk von ihm zu erhalten. Der zweite besondere Song heißt „Neue Horizonte“ und ihr bekommt ihn, wenn K.K. zum ersten Mal auf eurer Insel ein Konzert gibt und ihr ihn ansprecht.

Die drei versteckten Lieder müsst ihr euch bei K.K. wünschen, ihr findet sie nicht im Shopping-Katalog. Sie heißen wie folgt:

Die Stadt der Tiere
Abschied
Am Steuer

Überzählige Musikstücke könnt ihr auch dekorativ an die Wand hängen oder aufstellen. Die Cover-Motive sind teilweise recht hübsch!

Immer am Samstag veranstaltet K.K. Slider ein Konzert bei euch.

9. SPUK UND ALIENS AUF DER INSEL

Nein, dabei beziehen wir uns nicht auf den niedlichen Geist Buhu, der manchmal nachts über eure Insel streunt. Um das erste übernatürliche Phänomen mitzuerleben, benötigt ihr einen Fernseher. Schaltet dann um 03:33 Uhr am Samstag in der Nacht das Gerät ein, und ihr werdet eine überraschende Sendung zu Gesicht bekommen (das funktioniert natürlich auch mit Zeitreisen, indem ihr die Uhr der Switch umstellt. Achtet aber darauf, dass euch die Rüben nicht verfaulen). Sind etwa Aliens auf der Insel?!

Ein Eigenleben entwickeln auch einige der gefälschten Kunstwerke, die ihr – absichtlich oder unabsichtlich – bei Fuchs Reiner auf seinem Kutter kaufen könnt. Nicht alle gefälschten Objekte sind von einem Geist besessen. Folgende gefälschte Kunstwerke solltet ihr aber genauer unter die Lupe nehmen:

Gefälschtes Perlengemälde: Wenn es dunkel wird, schließt das Mädchen auf dem Bild die Augen. Am Morgen öffnet sie die Augen wieder.
Gefälschtes Furchtgemälde: Am Abend lächelt der Mann auf dem Bild. Am Morgen ändert sich die Mimik wieder.
Gefälschtes Wissenschaftsgemälde: Untersucht ihr die Rückseite des Bildes, entdeckt ihr einen geheimnisvollen Schlüssel.
Gefälschtes Anmutsgemälde: Am Abend blickt die Frau nach vorne.
Gefälschte Uraltstatue: Am Abend leuchten ihre Augen blau. Bei Interaktion fängt die Figur an zu schweben.
Gefälschte Hinweisskulptur: Die Skulptur leuchtet ab Sonnenuntergang.

Was für ein merkwürdiger Film! Wenn ihr den Fernseher zu einer bestimmten Zeit einschaltet, bekommt ihr eine gruselige Sendung zu Gesicht.

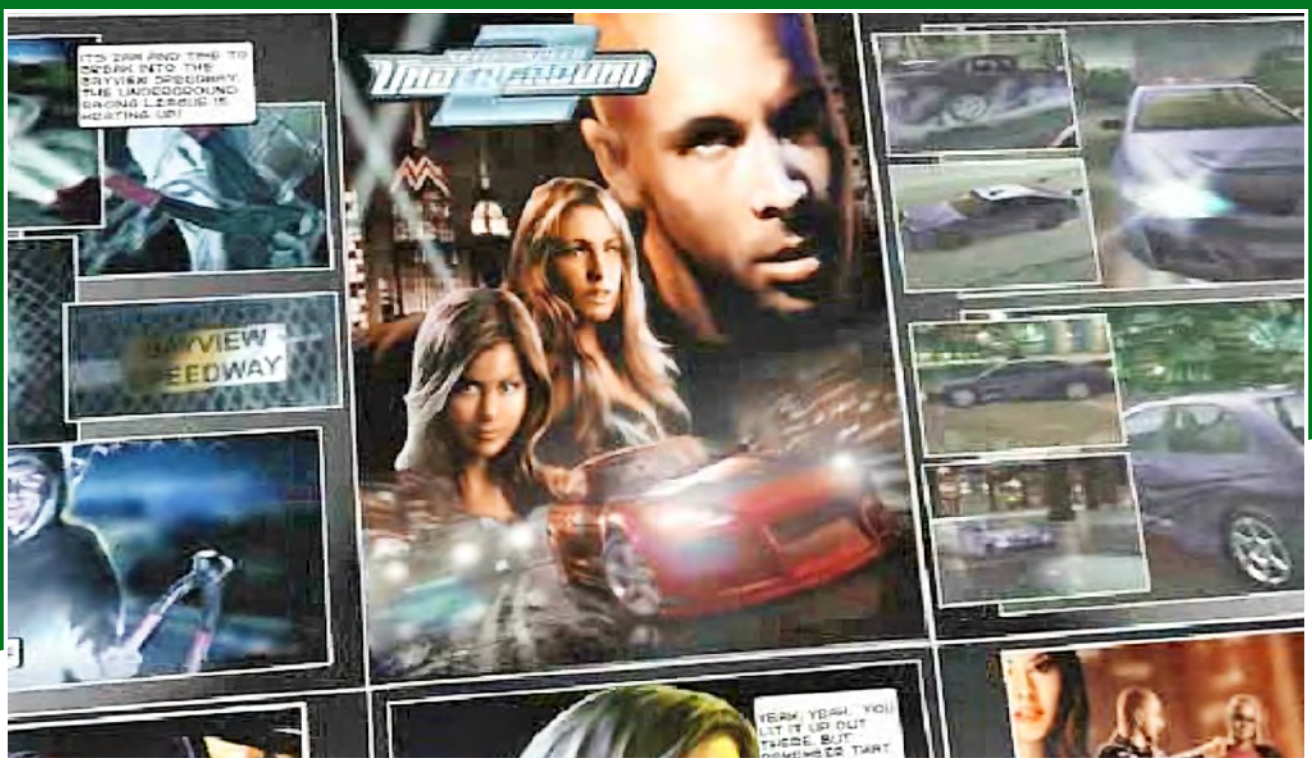
10. FUNDSACHEN ZUORDNEN

Gelegentlich liegen auf eurer Insel Objekte herum, die andere Bewohner verloren haben. Ihr könnt einen der Nachbarn fragen, ob sie ihm gehören. Seid ihr an der falschen Adresse, wird euch der angesprochene NPC sagen, zu wem die Fundsache passt. Wenn ihr die Fundsache aber sofort beim richtigen Empfänger abgebt, bekommt ihr mehr Freundschaftspunkte und steigert so euer Freundelevel. Verlieren können eure Nachbarn Beutel, Bücher, Notizbücher und Handschuhe (nur im Winter). Geht ihr auf das Objekt im Inventar, nachdem ihr es aufgehoben habt, erscheint ein kleiner Text, wenn ihr es untersucht. Diese Zeilen geben Aufschluss über den Besitzer. Ihr müsst dabei herauslesen, zu welcher Persönlichkeit der Gegenstand passen könnte. Wenn das Objekt vollgekrümelt oder angesabbert ist, dann dürfte der Besitzer ziemlich sicher ein Faulpelz-Nachbar sein!

Redet mit euren Nachbarn, um deren Charaktereigenschaften herauszufinden. Das hilft beim Zuordnen der verlorenen Objekte auf der Insel.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Der Arcade-Racer gilt bis heute als einer der besten Need-for-Speed-Titel überhaupt. Aber hat er sich auch gut gehalten oder ist 16 Jahre nach dem Release der Lack des Fan-Lieblings ab?



Die Story ist in NfS Underground 2 eher nebensächlich. Die Präsentation über Comicpanele ist zwar Geschmacksache, aber dennoch ein nettes Beiwerk.

Mit Need for Speed schuf EA eine Videospielreihe, die sowohl Höhenflüge als auch Tiefenrausche durchmachte. Fast jeder Spieler hat wohl mal einen Teil der Rennspielserie in den Fingern gehabt und verbindet seine ganz eigenen Erinnerungen und Erfahrungen mit den Racern. Da überrascht es nicht, dass die Meinungen zum Thema „das beste Need for Speed" teilweise weit auseinanderdriften. Den ersten Teil der Reihe entwickelte EA Canada im Jahre 1994 zusammen mit dem US-amerikanischen Automagazin „Road & Track". Deren Redaktion versorgte EA damals mit den Daten echter Autos zu deren virtuellen Kopien und legte damit den Grundstein für die neue Rennspielreihe, die sich im ersten Teil noch wie eine Simulation spielte. Ab dem zweiten Titel entschied EA sich, mehr auf Arcarde-Gameplay zu setzen, weswegen Need for Speed heute wohl kaum als realistische Rennsimulation bekannt ist. Die naheliegenderen Assoziationen mit der Erfolgsreihe sind illegale Autorennen, Verfolgungsjagden und Autotuning. Das war zum einen aber nicht immer so und variiert zum anderen auch von Titel zu Titel. Erst Need for Speed: Underground von 2003 führte als siebter Teil der Reihe ausgiebiges Tuning ein (das bis dato dem Ableger NfS Porsche vorbehalten blieb), verzichtete dafür aber gänzlich auf Polizeieinsätze. Mit Underground wollte EA auf der Erfolgswelle von The Fast and the Furious mitschwimmen und entlieh sich dort viele spielerische Ideen. Das Auto-Line-up besteht daher überwiegend aus asiatischen Rennflitzern, Drift und Drag Races gesellen sich zu den üblichen Rennmodi, hübsche, leicht bekleidete Damen stehen an den Startlinien und ein fetziger Soundtrack sorgt für Dauerbeschallung. Zusammen ergibt das eine herrliche illegale Rennszene. Als weithin beliebtestes Need for Speed gilt Underground aber trotzdem nicht. Erst Underground 2 gewann im Jahre 2004 die Mehrheit der Spielerherzen für sich und gilt bis heute gemeinhin als der Höhepunkt der gesamten Serie. Aber ist er denn tatsächlich

Ins Spiel schafften es hauptsächlich die Wagen asiatischer Hersteller. Neben wenigen europäischen Autos müssen sich die Japaner aber nicht verstecken.

Das erste Auto, mit dem ihr durch die Stadt düst, ist ein aufgemotzter Nissan 350Z. Leider müsst ihr den Leihwagen nach kurzer Zeit schon wieder abgeben.

Das erste Mal beim Autohändler ist eure Auswahl auf ein schwaches Angebot begrenzt. Die Power reicht aber trotzdem für die ersten Rennen.

Die offene Stadt Bayview wirkte zu Release des Spiels 2004 riesig. Heute kann sie wohl kaum mit der Größe gängiger Open Worlds mithalten.

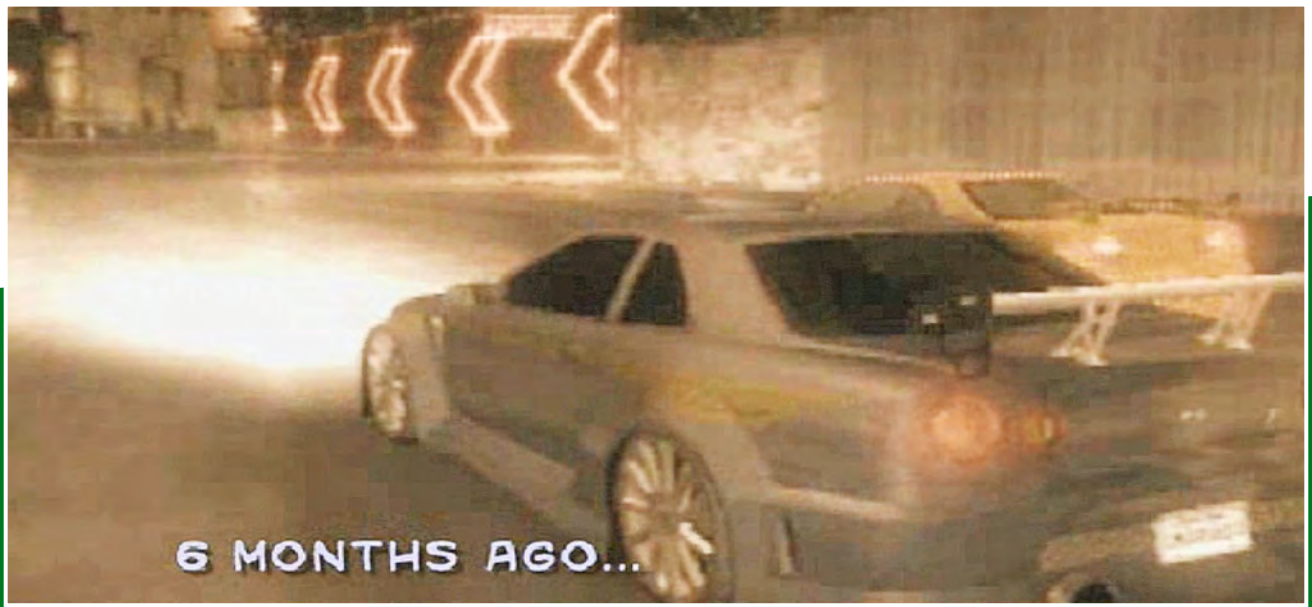
nach wie vor die Arcade-Offenbarung, als die sie viele Fans abgespeichert haben?

Worum es geht

Wie in allen anderen Autorennspielen auch fahrt ihr in Need for Speed Underground 2 Rennen, mit der Vorgabe, möglichst als Erster über die Ziellinie zu brettern. Die über Comicpanels erzählte Handlung spielt sechs Monate nach jener des ersten Teils, in welcher der Protagonist zuletzt von einem Hummer H2 gerammt wurde (einer echt fetten Karre). Diese Art der Präsentation ist definitiv Geschmacksache, auch nach 16 Jahren überrascht auf jeden Fall die gute Vertonung des spaßigen Racers. In einer neuen, erneut fiktiven Stadt namens Bayview trefft ihr nun auf Caleb Reece, den Fahrer des besagten Unglücksbringers. Der will die lokale Rennszene unter seine Gewalt bringen, indem er Sponsorenverträge manipuliert. Im Laufe des Spiels tretet ihr gegen mehrere Mitglieder seiner Gang „The Wraiths“ an, unter anderem gegen Nikki Morris, die nach mehrmaliger Niederlage gegen euch auf eure Seite wechselt. Am Ende dürft ihr euch sogar mit Caleb Reese persönlich messen, um ein für alle Mal klar zu stellen, wer der beste Fahrer ist. Zu Anfang des Spiels weiß man davon aber noch nichts, sondern wird zunächst von einer offenen Spielwelt begrüßt. Erstmals startet ihr nicht von eurer Garage aus irgendwelche Rennen, sondern bewegt euch frei in der Stadt Bayview. Gemütliche Spaziergänge wie in GTA könnet ihr nicht machen, denn ihr sitzt dauerhaft am Lenkrad eures Wagens. Allerdings verfügt ihr zunächst nicht über eure eigene Karre, denn die ist im letzten Teil ja zu Schrott gefahren worden und offensichtlich hat der Protagonist sich bis zu Beginn des Spiels noch keine neue besorgt. Zum Glück bekommt ihr zum Einstieg einen Wagen von der mysteriösen Rachel geliehen, einer Freundin Samanthas aus dem ersten Teil. Mit diesem Fahrzeug dürft ihr zum nächsten Autohändler düsen, wo ihr ein neues Gefährt erwerbt. Mit Rachels aufgemotzter Tuningkiste – einem giftgrünen Nissan 350Z – kann man übrigens optional drei Rennen fahren, bevor man sich für immer von dem Auto verabschiedet und sich einen einfarbigen, ungetunten Wagen von der Stange kauft.

It’s all about the money

Zwischen Toyota, Nissan, Mazda und vielen weiteren Herstellern wählt man aus mehreren Wagen aus. Die Auswahl zu Beginn ist auf ziemlich kümmerliche Gefährte beschränkt, diese tun aber für den Anfang ihren Dienst. Da ohne Geld eh nichts geschraubt werden kann, muss man in der offenen Stadt das nächstbeste Rennen starten und kann spätestens nach ein paar Anläufen den ersten Sieg einsacken. Eure Fahrkünste sind für den Erfolg



Die Geschichte von Underground 2 schließt direkt an die Handlung seines Vorgängers Need for Speed Underground an. Rückblick inklusive.

Ein Schadensmodell gibt es nicht. Rammt ihr ein Auto, seid ihr aber trotzdem ganz schön ausgebremst oder erleidet wie im Drag-Rennen einen Totalschaden.

Bei Drag-Rennen geht es auf gerader Strecke nur ums Schalten und die Geschwindigkeit. Ohne Nitro-Einspritzung sieht man in diesem Modus ganz schön alt aus.

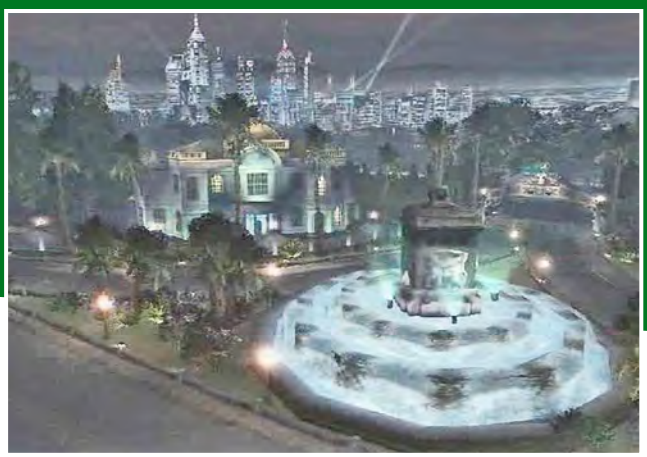
leider nicht immer entscheidend. Die Rennen werden mitten in der Stadt und dem entsprechenden Stadtverkehr ausgetragen. Da manche Wege nicht vorher einsehbar sind, gehören gelegentliche Verkehrsunfälle fest zur Spielerfahrung. Das fehlende Schadensmodell gereicht einem hier zum Vorteil, sonst wäre der Lack wohl dauerhaft zerkratzt. Schafft man ein Rennen nicht beim ersten Anlauf, ist das kein Problem. Man kann alle Rennen sooft neustarten, wie man will – ohne Konsequenzen behält man so problemlos die 100-prozentige Siegesquote und streicht immer die maximale Gewinnsumme ein. Das schwer verdiente Geld fließt in diverse Motorupdates, die angesichts der stärker werdender Konkurrenz und der Anforderungen der verschiedene Wettkampftypen dringend notwendig sind. In Drift-Rennen slidet man um den Sieg, Street X (Street Cross) verlangt dem Spieler sehr enge Kurvenfahrten ab und in Geländewagenrennen rollen SUVs zwar nicht sonderlich wendig, aber doch schnell durch die Straßen von Bayview. Auch Rundkurse, Sprints und Turniere gesellen sich zum Rennrepertoire. Besonders herausfordernd sind Outruns. Während der freien Fahrt kann man getunte Fahrzeuge überholen und sie herausfordern. Der Vordermann gibt den Weg durch die Stadt an, hat aber erst gewonnen, wenn er seinen Gegner ganze 300 Meter hinter sich lässt. Im Gegensatz zu offiziellen Rennen kann man hier nicht neustarten, wenn man in einen Baum kracht, was absolute Konzentration voraussetzt.

Die richtige Atmosphäre

Richtiges Fast-and-the-Furious-Feeling bekommen wir aber erst bei Drag-Rennen: Auf gerader und recht kurzer Strecke muss man im richtigen Moment schalten, um die Konkurrenz hinter sich zu lassen. So richtig wird das erst was, sobald man seine Nitro-Einspritzung benutzt, einen herrlichen Geschwindigkeitsrausch, der das eine oder andere Mal den Sieg ausmacht. Als erstes Rennen eignet sich Drag aber nicht, denn das Nitro-System muss man wie alles andere auch zunächst für viel Geld einbauen lassen. Ein Auto komplett neu auszustatten ist insgesamt recht teuer. Da kommen Sponsorenverträge, bezahlte Auto-Fotoshootings und geheime hochdotierte Rennen sehr gelegen. Letztere werden nicht auf der Karte angezeigt. Stattdessen wird man während der freien Fahrt durch die Stadt kontaktiert: Der Anrufer nennt uns ein Gebiet, in dem wir den Startpunkt des Rennens erst suchen müssen. Ähnlich dazu muss man auch Karosserie- und Tuningshops anhand eingefärbter Straßenlichter erst finden, bevor sie auf der Karte markiert werden. Zum Glück gibt es jeden Ladentyp mehrmals, immer mit dem gleichen Sortiment. Die verfügbare Karte erweitert sich im Laufe der Handlung so weit, dass

Rachel ist eine Freundin Samanthas aus dem ersten Teil und begleitet euch das gesamte Spiel als Mentorin und Managerin.

Nicht alles ist auf der Karte markiert. Versteckte Rennen müsst ihr erst suchen, genauso wie Tuningshops, die durch bunte Straßenlaternen gekennzeichnet sind.



Obwohl der Ausblick über Bayview atemberaubend schön ist, sind die verwaschenen Texturen heute grausig anzuschauen.

man am Ende ein recht großes Gebiet befahren muss, was einige Zeit in Anspruch nehmen kann. Die abwechslungsreichen Gebiete lassen dabei immer mehr Lust als Frust aufkommen. Schließlich hat Underground 2 viele liebevolle Details in seiner Spielwelt verbaut. Befahren wir die Jackson Hights, gucken wir vom höher gelegenen Wohngebiet auf die wunderschöne, ausgeleuchtete Stadt hinunter und am Himmel fliegt ab und zu ein Flugzeug vorbei. In Coal Harbor sehen wir Fabriken und den Hafen und im Stadtinneren sind wir umringt von Hochhäusern oder Hotels. Der ein oder andere Ruckler wird an dieser Stelle geflissentlich ignoriert.

Autos, Autos, Autos

Wir verzichten an dieser Stelle auf einen detaillierten Überblick über alle fahrbaren Untersätze des Spiels. Die rund 30 Autos aus Underground 2 wirken aber lächerlich gering, gerade im Vergleich mit dem aktuellen Teil, Need for Speed Heat. Der erschien 2019 und brachte nahezu 130 detaillegetreue Nachbildungen von originalen Sportwägen mit sich. Auf dem Gamecube fiel und fällt die geringe Menge an Autos aber nicht ins Gewicht und schließlich kann man sich sowieso einen Wagen nach eigenen Vorstellungen erschaffen. Wie schon erwähnt, schafften es ab Underground zahlreiche Tuningoptionen in die Serie, deren Anzahl sich im zweiten Teil noch einmal verdoppelte. Front, Heck, Kotflügel und, und, und … wenn man etwas am Auto verändern will, tut man das. Auch eine ordentliche Lackierung und schicke Muster dürfen nicht fehlen. Ja, sogar Werbeaufkleber kann man sich an die Tür pappen.

Das ist meins

Je protziger der Schlitten dann aussieht, desto mehr Style-Punkte vergibt das Spiel. Für jeden Style-Stern, den ihr so erhaltet, sowie durch Siege bei bestimmten Rennen, erwartet euch ein Termin bei einem Fotografen, der euer Auto auf DVD- und Magazincover bringt. Eine Hifi-Anlage im Kofferraum und eine Hydraulikaufhängung sorgen für den nötigen Feinschliff, um ordentlich protzen zu können. Weniger auffällig, aber nicht minder wichtig, sind die Funktionsupgrades. Nicht nur am Motor lässt sich schrauben, sondern auch Reifen, Fahrwerk und allerlei andere Systeme des Autos können aufgerüstet werden, um schneller, höher, weiter zu kommen als die KI-Konkurrenz. Um das Ganze abzurunden, kann man für jede Art von Rennen ein eigenes Feintuning vornehmen. Neben Justierung der Stabilisatoren, Dämpfung und Federung, passt ihr die Motorleistung bei verschiedenen Drehzahlen an und wägt ab zwischen Höchstgeschwindigkeit und Beschleunigung. Ob das sinnvoll ist, was ihr da verstellt, testet ihr noch während des Tunings auf verschiedenen Teststrecken. Wer später ein anderes Auto fahren will, muss das mit Liebe angepasste Auto aber nicht aufgeben: Je weiter man in der Story kommt, desto mehr Garagenstellplätze erhält man. Die Autos werden zudem von Sponsoren bezahlt, sodass euer mühsam erspartes Geld ausschließlich ins Tuning fließen kann.

Der Motor schnurrt

Ab Need for Speed Underground engagierte EA den Komponisten und Sounddesigner Charles Deenen für die Rennspiel-Serie. Nachdem er bereits an The Fast and the Furious gearbeitet hatte, sorgte er nun dafür, dass

Mit dem richtigen Tuning wird auch die lahmste Klapperkiste zum Rennflitzer. Natürlich nur durch den Einsatz von einer Menge Kleingeld.

Je mehr optische Upgrades ihr kauft, desto mehr Style-Punkte erhaltet ihr. Habt ihr genug, landet euer Auto auf dem Cover eines Magazins oder einer DVD.

Wenn ein Fotograf euch ruft, dann habt ihr oft nur eine gewisse Zeit, um durch die Stadt zum Treffpunkt zu rasen. Dafür werdet ihr entsprechend belohnt.

Die KI des Spiels ist alles andere als freundlich. So versucht sie nicht nur euch zu rammen, sondern räumt sich auch gegenseitig aus dem Weg. Freie Fahrt voraus!

die Autos in Need for Speed nicht etwa möglichst realistisch, sondern besonders schnell und kraftvoll klangen. So nutzte man damals nicht nur originale Motorengeräusche für den passenden Sound, sondern auch Tiergebrüll, das bearbeitet als neue Tonspur über das Motorengeheul gelegt wurde. Dabei kamen Bären, Leoparden und neben den bereits genannten Tigern auch Schweine zum Einsatz. In Underground 2 schnurrt, knurrt und quiekt der Motor also nicht nur sprichwörtlich. Das Endergebnis kann sich allemal hören lassen. Zum Motorengeräusch gesellt sich ein famoser Soundtrack. Lil Johns Get Low aus dem ersten Underground wurde noch getoppt von der Raiders-on-the-Storm-Version, die Snoop Dogg für das Spiel aufnahm. Der Liedmix aus Hip-Hop und Rock hatte es schon damals in sich und ruft heute eine Woge von Erinnerungen wach. Davon mal abgesehen, begeistert die Funktion, einzelne Songs aus der Playlist auszuschließen. Denn trotz vieler fantastischer Songs ist man so nie gezwungen, den einen, verhassten Titel zu ertragen.

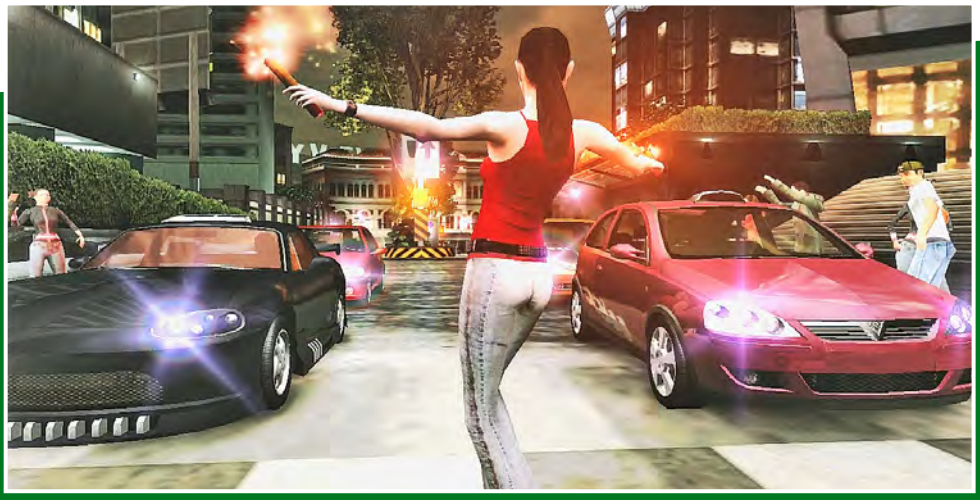
Nur auf dem Sofa

Anno dazumal war Online-Multiplayer noch eine selten genutzte Funktion in Konsolenspielen und zumindest auf dem Gamecube fehlte dieses Feature in Underground 2. So musste sich unsereins eine begrenzte Anzahl an Mitfahrern nach Hause einladen. Im Splitscreen-Modus wurden nicht nur Rennen gefahren, sondern es wurde sicherlich auch die eine oder andere Freundschaft beendet. Viel zu verführerisch war und ist es, seinen Gegenspieler aus der Bahn zu rammen, der daraufhin mit Karacho gegen eine Wand donnert. Selbst wenn man fair spielen will, erinnert die KI einen ständig daran, dass man nicht mit Omi beim Nachmittagsteekränzchen sitzt. Drängeln, hinten auffahren, rammen: All das gehört zum guten Ton in Need for Speed.

Entstaubt und geladen

Wie also hat sich Need for Speed Underground 2 gehalten, nun, da wir nicht nur auf unzählige nachfolgende Need-for-Speed-Teile, sondern auch auf tolle Arcade-Racer wie Forza, Burnout und Midnight Club Zugriff haben? Überraschend gut! Die Steuerung ist zwar etwas gewöhnungsbedürftig, aber nachdem wir einige Bekanntschaften mit der Wand und anderen Autos gemacht hatten, war das gute Fahrgefühl von einst bald wieder da. Auf der Karte suchen wir fröhlich nach Rennen und sind plötzlich mittendrin im bekannten Underground-2-Vibe. Ein leicht bekleidetes Mädchen schwingt die Startflagge, Reifen quietschen auf dem Asphalt und ein rockiger Soundtrack lässt unser Herz höherschlagen. Ja, all das überzeugt auch heute noch. Manche Spielelemente mögen altbacken wirken, die Technik ist natürlich ordentlich verstaubt und die gefühlt gewaltige Welt ist bei genauerer Betrachtung ganz schön übersichtlich. Das ist aber schlussendlich egal, denn sobald das Gummi am Asphalt glüht, macht Underground 2 vor allem eines: richtig, richtig viel Spaß. Und das ist ja wohl das Wichtigste.

Antonia Dreßler & Lukas Schmid



Die virtuelle Straßenszene wird abgerundet durch hübsche Frauen, die euch über die Startlinie winken.

MEINUNG
Antonia Dreßler

NfS Underground 2 war meine frühe Gaming-Kindheit und der Grund, warum meine Mutter mir die Konsole wegnehmen wollte.

Als ich von meinem großen Bruder seinen Gamecube vererbt bekam, inklusive seiner Spiele, wusste ich noch nicht, was auf mich zukommen würde. Neben Mario und James Bond verbrachte ich die meiste Zeit in Bayview und fuhr ein um das andere Rennen. Besonders Driftstrecken hatten es mir angetan, es war einfach befriedigend, wenn der Punktecounter rasant anstieg, und das ist es heute immer noch. Wie oft wir zu spät zu Verabredungen gekommen sind, weil meine Mutter mich mit acht Jahren kaum vom Fernseher losgeeist bekam, weiß ich gar nicht mehr; nur, dass die Drohung, mir das Spiel wegzunehmen, sehr effektiv war. Während ich als Kind sehr sauer wurde, wenn mich die KI in eine Wand gedrängelt hatte, bin ich heute weiser, drängle selbst ab und fluche nur noch leise (gut, manchmal auch sehr laut). An dem aufgeregten Gefühl beim Start eines Rennens, an den Frust, ein Rennen neu starten zu müssen und dem Stolz auf mein liebevoll gepimptes und wunderschönes Auto hat sich seitdem aber nichts geändert. So bleibt der Titel erstaunlich gut spielbar, auch, wenn das Spektakel grafisch ganz schön matschig wirkt. Meine bewährte Lösung: So schnell fahren, bis alles um mich herum verschwimmt und es niemandem mehr auffällt.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt: in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und zwanzig Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt und was hat die Redaktion bewegt?

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 20 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

N-ZONE 2015
N-ZONE 2010
2000 N-ZONE

AUSGABE 08/2000

Vor 20 Jahren, also im Jahr 2000, befand wir uns mit der N-ZONE gewissermaßen noch in unseren Kindheitstagen. In den frühen Ausgaben seit 1997 nahmen wir damals viele N64-Spiele für euch unter die Lupe. Zur Jahrtausendwende änderte sich die Medienlandschaft der Videospielwelt mit der Ankunft der kleinen japanischen Taschenmonster in Europa dann aber schlagartig – Pokémon eroberte die Welt im Sturm und entwickelte sich zu einem Massenphänomen, das heute noch durch alle Altersgruppen hinweg Begeisterung erzeugt. Auch wir hatten damals einiges zu den Taschenmonstern zu berichten, die sich heute als das erfolgreichste Medienfranchise überhaupt bezeichnen lassen dürfen. In unserer damaligen Rubrik namens Pokémon-Zone fassten wir die wichtigsten News rund um das Thema zusammen. Unter anderem gab es im Heft vor 20 Jahren Informationen zu einer N64-Konsole im Pikachu-Look, einer Musicaladaption und dem anstehenden Release der seinerzeit neuen Editionen Gold und Silber. Außerdem freuten wir uns über viele Leserbriefe und Tipps zu den Spielen, die ihr uns damals fleißig zugeschickt habt. Zum Thema Pokémon gab es zusätzlich auch ein Special bezüglich des Hypes, den die Taschenmonster im Internet ausgelöst hatten. Ganz ohne Tests sind wir in der damaligen Ausgabe aber natürlich nicht ausgekommen. Mit Perfect Dark erschien ein wahrer Action-Kracher für das Nintendo 64, der mit einer 96-Wertung auch eine extrem hohe Gesamtnote abstauben konnte! Ein wahrer Systemseller für das N64.

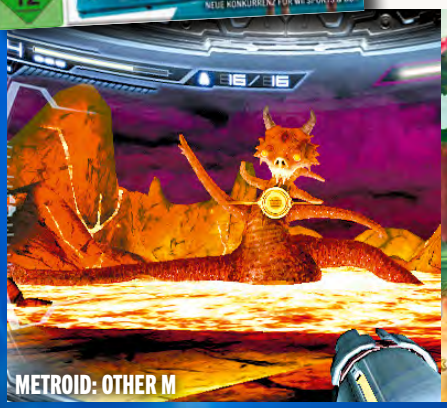
POKÉMON GELBE EDITION

PERFECT DARK

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION

AUSGABE 08/2010

Sommerzeit bedeutet für die Videospielwelt normalerweise E3-Zeit. In diesem Jahr ist die größte Videospielmesse der Welt wegen der aktuell anhaltenden Pandemie aber bekanntermaßen abgesagt worden. Daher setzten die meisten Entwickler und Konsolenhersteller statt einer Messepräsenz mit großflächigen Konferenzen eher auf eigenen Online-Präsentationsformate. Nintendo tut das ohnehin schon seit Jahren in Form der Nintendo-Direct-Ausstrahlungen. 2010 sah die Welt hingegen noch anders aus. Bei der damaligen E3-Konferenz stellte Nintendo mit dem 3DS den sehr erfolgreichen Nachfolger zum DS vor. Die brillenlose 3D-Funktion sollte die Technik auch im Videospielbereich etablieren. Richtig Fahrt aufnehmen konnte das Feature aber nie, da es mitunter bei einigen Spielern für Kopfschmerzen sorgte. Deswegen unterstützen viele der späten Titel die 3D-Funktion nicht einmal mehr. Am Triumph des Handhelds änderte dieser Umstand jedoch nichts – über 75 Millionen verkaufte Einheiten haben den 3DS zu einem ordentlichen Erfolg für Nintendo gemacht. In der Ausgabe 08/2010 gab es aber nicht nur Infos zum neuen Handheld. Auf fast 40 Seiten gewährten wir euch einen Ausblick auf viele der Neuankündigungen von der E3. Unter anderem gab es ausführliche Previews zu The Legend of Zelda: Skyward Sword, Donkey Kong Country Returns und Metroid: Other M. Bei unseren Reviews konnte zum Beispiel Dragon Quest 9 mit einer 90er-Wertung am meisten herausstechen.


METROID: OTHER M

THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD

DRAGON QUEST 9

AUSGABE 08/2015

Auch in unserer Juliausgabe im Jahr 2015 gab es einiges zur E3 nachzutragen, obgleich die Nachrichten nicht allzu positiv ausfielen. Mit der Wii U befand man sich bei Nintendo damals in einer eher heiklen Lage, was den finanziellen Erfolg der Konsole anging. Einen Grund dafür sah Shigeru Miyamoto in der Konkurrenz durch Tablets im Mobilegames-Bereich. Das habe einen Aha-Effekt des Tablet-Controllers, der zum Beispiel durch die Bewegungssteuerung der Wii-Mote bei der Vorgängerkonsole erzeugt wurde, verhindert. Zusätzlich, so Miyamoto, habe das Fehlen eines herausragenden Launchtitels für schlechte Verkaufszahlen gesorgt. Trotz des finanziellen Misserfolgs gab es aber immer noch genügend ausgezeichnete Exklusivtitel für die Wii U. In unserem fast dreißigseitigen Bericht fassten wir für euch die heißesten Previews und Neuankündigungen der E3 2015 zusammen. Der größte Kracher war wohl Super Mario Maker. Die kreativen Möglichkeiten und das intuitive Interface konnten uns damals beim Anspielen wirklich begeistern. Kein Wunder, dass dieses Spielkonzept zu einem großen Erfolg wurde, dem wir im Nachhinein auch den Nachfolger für die Switch zu verdanken haben. In den Previews gab es unter anderem Neuigkeiten zu Fire Emblem: Fates und Yo-kai Watch für den 3DS. Getestet haben wir für euch in der Ausgabe unter anderem das extrem knuffige Yoshi's Woolly World (83) und den Super-Smash-Bros.-DLC. Seitdem gibt es in unserer Nachspiel-Rubrik regelmäßig Tests zu Erweiterungen, Updates und Co. für diverse Spiele.

YOSHI'S WOOLLY WORLD

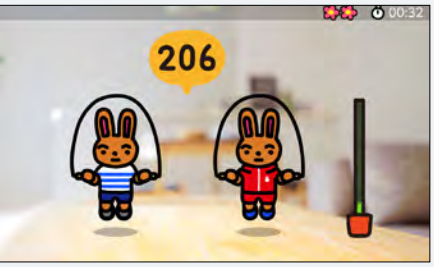
SUPER SMASH BROS. (DLC)

FIRE EMBLEM: FATES

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

KOLUMNE

FIT MIT NINTENDO?



Nintendo tut sich mal wieder damit hervor, Videospielespaß mit körperlicher Ertüchtigung zu verbinden. Nicht zum ersten Mal, wie mehrere Beispiele zeigen. Hat das System?

Nintendo hat es schon wieder getan. Diesmal sogar völlig überraschend. Gut, es ist eigentlich nur eine Kleinigkeit. Aber dennoch: Der Ruf, dass in der Welt der Videospiele vor allem Nintendo nicht nur am Spaß, sondern auch der Gesundheit seiner Fans interessiert ist, wurde abermals gefestigt. Die Rede ist von Jump Rope Challenge, das Mitte Juni unerwartet für die Switch erschienen ist und bis September kostenlos im eShop zum Download zur Verfügung steht. Imaginäres Seilhüpfen vor dem Fernseher, Joy-Cons in den Händen, Tracking mittels Bewegungssteuerung, auf dem Bildschirm hüpft ein knuffiges Häschen in Echtzeit mit – damit ist Jump Rope Challenge eigentlich schon umfassend beschrieben. Die simple Fitness-Software wurden von einigen Nintendo-Mitarbeiterinnen und -Mitarbeitern Zuhause mit Unity geschrieben.

Fitnesscoach Nintendo – ist da so?

Interessant daran ist, dass Nintendo gerade erst mit Ring Fit Adventure große Erfolge feierte. Schon zum Release kam das Fitnessspiel gut an, während der Coronapandemie sprengte die Nachfrage auf einmal jede Verfügbarkeit, als plötzlich zahlreiche Switch-Spieler eine Möglichkeit suchten, sich auch Zuhause spielerisch fit zu halten. Dies reiht sich ein in eine Reihe von weiteren Nintendo-Erfolgen in dem Bereich, zum Beispiel Wii Fit oder auch Pokémon Go, das Millionen von Taschenmonster-Fans bis heute und seit Jahren jeden Tag ins Freie lockt. Meine Frage lautet daher: Ist Nintendo der „Fitnesstrainer" unter den Videospieleunternehmen? Ich denke, in gewisser Weise schon. Was sagt ihr dazu? Schickt mir zu Thema gerne an johannes.gehrling@computec.de eine Mail mit euren Gedanken!

Euer Johannes

KATHAS KOMIC-WETTBEWERB

Nicht erst seit Super Mario Maker wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!

Vielen Dank, liebe Künstler, für einen weiteren Monat voller wunderschöner Einsendungen! Gratulation an den Gewinner Jannis! Die Nachzügler-Einsendung von Luis per Post zum Thema Planet N-ZONE kam tatsächlich einen Tag nach dem Drucktermin des Hefts bei uns im Büro an – ganz knapp verpasst also! Das nächste Thema lautet: Gegenteil! Klar, Wario ist quasi die böse Fassung von Mario – aber wie sieht zum Beispiel die liebe Variante von Bowser aus? Oder ein böses Pikachu? Zu gewinnen gibt es das Spiel 51 Worldwide Games für die Switch. Der Einsendeschluss für eure Werke ist **Sonntag, der 02. August 2020**. Fotos eurer Bilder schickt ihr ganz einfach an katharina.pache@computec.de oder einfach auf dem Postweg. Ich wünsche euch wie immer viel Spaß beim Kreativwerden und freue mich auf die Bilder!

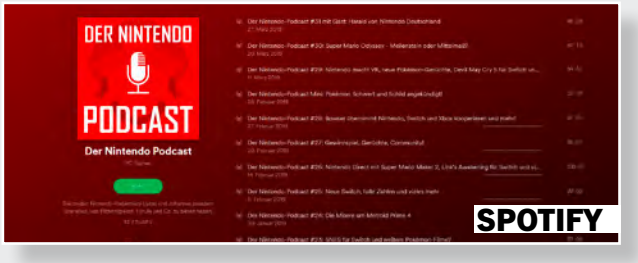
Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

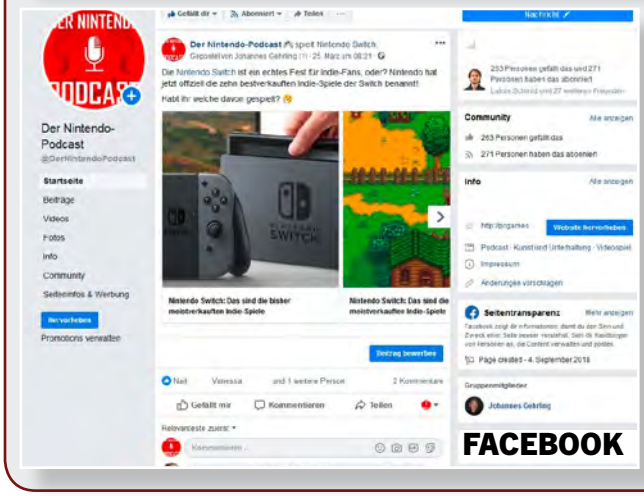
JEDE WOCHE NEU
DER NINTENDO-PODCAST

JETZT ANHÖREN!

Immer topaktuelle News in Sachen Nintendo, alles zur Switch, tolle Gewinnspiele und interessante Gäste erwarten euch regelmäßig. Und noch so viel mehr!

Nintendo hat eine Direct-Ausgabe veröffentlicht? Neue Infos zu einem heiß ersehnten Switch-Spiel? Was passiert gerade sonst so in der spannenden Nintendo-Welt? Auf all diese Fragen gibt es abseits der N-ZONE eine weitere Antwort: **Der Nintendo-Podcast!** In jeder Ausgabe besprechen Johannes und Lukas, gelegentlich unterstützt durch Katha, die spannendsten Nintendo-News, geben Einblicke in Hintergründe und berichten von Events, Spieleindrücken und vielen anderen interessanten Themen um Switch, 3DS und Co. Manchmal erwartet euch ein toller Gast aus der Spielebranche oder alles dreht sich um ein besonders herausragendes Spiel. Weil uns zudem die Community, also die Hörerinnen und Hörer, ganz besonders am Herzen liegt, beschäftigen wir uns immer auch mit Beiträgen, Fragen, Lob, Kritik und allem, was ihr uns sonst noch zu sagen habt. Ihr findet **Der Nintendo-Podcast** auf allen populären Plattformen. Und das Beste: Alle Folgen des Podcasts sind völlig kostenlos verfügbar!





Alle Infos im Überblick:

- **Wann und wie oft erscheinen neue Folgen?**
  - Die neue Folge gibt es immer am Mittwoch um 15 Uhr.
  - Bei wichtigen Ereignissen auch zwei Folgen pro Woche!
- **Wo kann ich den Podcast hören?**
  - Apple Podcasts, Spotify, Google Podcasts, Youtube, Pocket Casts, Stitcher, PlayerFM, RSS-Feed, Download und weitere
- **Wo werde ich Kommentare, Fragen und mehr los?**
  - Auf Facebook: „Der Nintendo-Podcast“ (goo.gl/jo1noL)
  - In den Kommentaren auf Youtube (goo.gl/wHBnyJ)
  - Auf pcgames.de, videogameszone.de und gamesaktuell.de
- **Gibt es besondere Podcast-Ausgaben?**
  - Gäste, zum Beispiel Folge #31 (Harald Ebert von Nintendo)
  - Retro-Spiele, zum Beispiel Folge #8 (The Legend of Zelda: Ocarina of Time), Folge #20 (Banjo-Kazooie)
  - Aktuelle Spiele, zum Beispiel Folge #30 (Super Mario Odyssey)
  - Nintendo-Konsolen, zum Beispiel Folge #34 (Nintendo 64)
  - Spezialausgaben, zum Beispiel Folge #75 (Nintendo-Quiz)
- **Gibt es auch etwas zu gewinnen?**
  - Ja, immer wieder gibt es Gewinnspiele, meist auf Facebook!
  - Zu gewinnen gibt es Nintendo-Merchandise, Switch-Spiele, eShop-Guthaben, Download-Codes und mehr tolle Preise!

Hach ja, damals …

Jetzt wird's nostalgisch: Johannes schwärmt von besonderen Momenten und Spielen in seinem Zockerleben und lädt unsere Leser dazu ein, ihm ihre ganz persönlichen Erlebnisse zu schildern!

JOHANNES: Guten Tag, geschätzte Retro-Freunde. Herzlich willkommen, ihr Nostalgie-Fans. Schön, dass ihr da seid, ihr Bewunderer des Alten. Auch in dieser N-ZONE-Ausgabe beschäftigen wir uns hier wieder gemeinsam mit wunderbaren Erinnerungen an die Vergangenheit, Nintendo, Videospiele, Kindheit, und das alles unter dem Titel „Hach ja, damals …" – denn hier ist der Name Programm! Heute freuen wir uns wieder über gleich zwei Beiträge. Einmal berichtet Maik von seinen Erinnerungen an einen ganz bestimmten Superhelden und vor allem ein spezielles Spiel rund um besagten Helden. Spoiler: Auch ich bin ein großer Bewunderer dieser Figur. Als zweites referiert dann Beni von einem wundersamen Ereignis seiner Kindheit in Zusammenhang mit einem tollen Nintendo-Spiel, das erst vor Kurzem für die Switch neu aufgelegt wurde. Doch genug der langen Vorrede, kommen wir lieber zum Wesentlichen. Bühne frei, lehnt euch zurück, holt euch einen Tee, macht es euch gemütlich und ganz viel Spaß mit den Beiträgen!

Hallo Johannes und liebe Nintendo-Gemeinde,

auch ich möchte dem Hilferuf nach Retro-Lesestoff nachkommen und versuche mal, über einen Helden zu schreiben, der mich seit dem fünften Lebensjahr bis heute begleitet. Auch wenn meine Lieblingsspiele hauptsächlich einen Klempner mit blauer Latzhose als Protagonisten beinhalten, möchte ich hiermit eine Hommage an den dunklen Ritter aus Gotham City schreiben, der in der N-ZONE eher seltener thematisiert wird. Die Rede ist natürlich von Batman! Auch wenn ich mehrere Spiele mit dieser Figur nennen werde, bleibt für mich ein bestimmtes Spiel immer im Gedächtnis. Gemeint ist das Game-Boy-Spiel namens Batman: The Animated Series von Konami. Ich weiß gar nicht mehr, wie alt ich war, ich würde so auf acht Jahre tippen, als ich das Spiel zu Weihnachten geschenkt bekommen habe. Ich war damals gelegentlicher Zuschauer der gleichnamigen Trickfilmserie und hatte schon meine ersten Batman-Actionfiguren, welche ich noch zum Spielen verwendete – heute undenkbar! :-) Dieses Game-Boy-Spiel hat nicht nur die Atmosphäre der Trickfilme mit einfachen Mitteln eingefangen, die Atmosphäre wirkte im Spiel sogar noch düsterer und geheimnisvoller, was mich als Kind damals schon sehr fasziniert hat. Die Musik war etwas bedrückend und melancholisch. Und mit den paar Pixeln, die der Game Boy möglich machte, wurde ein Spiel geschaffen, das mich bis heute davon überzeugt, dass Abstriche in der Grafik sogar zu einem noch besseren Ergebnis führen können; nach dem Motto: Manchmal ist weniger mehr. Mir schießen sofort mehrere Situationen in den Kopf, wenn ich an dieses Spiel denke. Zum Beispiel: Als ich in der Berufsschule mal eine Freistunde hatte, bin ich nach Hause gefahren und habe es in dieser Zeit durchgespielt. Game-Boy-Spiele waren ja von der Dauer her meist nicht allzu umfangreich. Oder: In meiner Kindheit war das Modul des Batmanspiels defekt und funktionierte trotz Hineinpusten extrem selten. Doch als es endlich mal klappte, war ich total aufgeregt und musste leider mit meiner Familie spazieren gehen, worüber ich nicht sehr glücklich war. Ich habe es mittlerweile natürlich nachgekauft. Auch die SNES-Version von Batman: TAS hat mir sehr gefallen, aber es haften nicht so viele Erinnerungen daran. Konami hat damals echt gute Trickfilmumsetzungen herausgebracht! Und jetzt, viele Videospiele, Batman-Actionfiguren und Comicbücher später, ist es interessant zu sehen, wie sehr sich die Spielelandschaft (auch bezüglich Batman) verändert hat. Die Arkham-Reihe hat mich begeistert und ich bin froh, dass der dunkle Ritter einen beachtlichen und erfolgreichen Weg in die Videospielewelt spendiert bekommen hat. Was haltet ihr eigentlich davon, Batman als Recke in Super Smash Bros. zu integrieren? Wahrscheinlich utopisch, aber irgendwie ein lustiger Gedanke. Auf jeden Fall werde ich den weltgrößten Detektiv immer wieder mal dabei unterstützen, die Straßen in Gotham City von Verbrechen zu säubern. Vielen Dank an Bob Kane und Bill Finger, dass ihr das 1939 mit seiner Erfindung möglich gemacht habt! :-)

Maik P.

JOHANNES: Lieber Maik, ich danke dir sehr herzlich für deinen wunderbaren Beitrag. Ich glaube, sowohl in der N-ZONE als auch im Podcast ist es bisher offensichtlich gar nicht so rübergekommen, was mich zugegeben etwas wundert, denn: Ich bin riesiger Batman-Fan! Superhelden sind generell eher nicht mein Fall, aber der Fledermausmann ist da eine absolute Ausnahme. Ich liebe die Filme, ich liebe die Spiele, vor allem Arkham Asylum und Arkham City haben mich extrem begeistert. Und ich finde einfach das ganze Universum, die gesamte

Lore um Batman absolut genial! Diese Begeisterung für Batman ist tatsächlich erst vor rund zehn Jahren entfacht, also kein Relikt meiner Kindheit, wie es bei solchen Dingen ja sonst meistens der Fall ist. Ich verstehe dich also sehr gut und habe mich ebenso sehr über deinen schönen Beitrag gefreut. Ich habe weiterhin die Hoffnung, dass die Arkham-Reihe irgendwann noch auf die Switch kommt.

Ein Kurioser Traum.
Link ist definitiv nicht der einzige Träumer in Nintendos Hit The Legend of Zelda - Links Awakening. Meine Geschichte, die ich euch heute zu erzählen habe, handelt von meinem wohl kuriosesten Erlebnis meiner doch mittlerweile knapp 26-jährigen Leidenschaft, Nintendo-Spieler zu sein. Damals war The Legend of Zelda: Links Awakening für den originalen Game Boy mein heiliger Gral – ich spielte es tagtäglich über eine sehr lange Zeit. Viele fragen sich jetzt sicher, was ich denn so lange machte. Schließlich ist es ja eigentlich eher ein kurzweiliger Serienvetreter. Der Anfang war nicht das Problem. Ab zum Strand, Schwert geholt und sich erstmal übermächtig gefühlt. Danach in den Zauberwald, die Schlummermorchel geholt, das Zauberpulver daraus anfertigen lassen und ja ... was nun? Sage und schreibe ein Jahr lang hatte ich diesen Vorgang unzählige Male wiederholt und wirklich jedes Mal unglaublichen Spaß daran. Irgendwann hatte mein Modul einen Glitch, welcher meine Spielstände löschte und sehr kuriose Saves erstellte. So war ich einmal beispielsweise außerhalb des Mövendorfs, dem Strand und dem Zauberwald! Ich konnte mich frei in der Cocolint-Steppe aufhalten, aber mein Problem war, dass ich keine Items hatte, also kam ich wieder nicht weiter. Aber definitiv eine Abwechslung zu den üblichen drei Locations. Doch dann passierte das Unglaubliche. Eines Tages spielte ich wie immer das Spiel und ging kurz darauf ins Bett. Dann träumte ich, dass ich den Waschbären im Zauberwald mit dem Zauberpulver bestreute. Was im Traum anschließend genau passierte, weiß ich leider nicht mehr. Auf jeden Fall konnte ich mich am nächsten Tag noch an dieses Traumereignis erinnern, was bei mir nicht so oft vorkommt. Und ich konnte es einfach nicht glauben – es hat tatsächlich funktioniert! Ich konnte endlich zum Wurmschlüssel und somit den ersten Dungeon betreten! Für mich gab es nie wieder eine unglaublichere Geschichte als diese in meiner gesamten Zeit als Power-Player! Liebe Grüße,

Beni Birkeneder

JOHANNES: Lieber Beni, auch dir ein ganz herzliches Dankeschön für deinen tollen Beitrag! Es freut mich sehr, da du dich ja regelmäßig an den Leserbriefen in der N-ZONE beteiligst, dich auch im Rahmen von „Hach ja, damals ...“ einmal begrüßen zu dürfen. Deine Geschichte kann ich gut nachvollziehen. Also, zunächst einmal den Teil, dass du den Anfang von Link's Awakening immer und immer wieder gespielt hast. Auch für mich als Kind eine durchaus übliche Spielweise, je nach Game. Ocarina of Time beispielsweise habe ich unzählige Male nur bis zur ersten Zeitreise in Links Erwachsenenalter gespielt und dann wieder von vorn begonnen. Durchgespielt habe ich das Meisterwerk dann erst nach vielen Jahren zum ersten Mal. Ähnlich oder gar gleich war es seinerzeit auch bei vielen anderen Spielen. Und auch den Traumaspekt verstehe ich gut. Es passierte ja sogar heute noch, wenn auch nur sehr selten, dass ein Spiel mich so sehr beschäftigt, das ich sogar davon träume. Als Kind war das natürlich noch viel öfter der Fall. Insbesondere, weil Spiele damals oft so magisch und unbegreiflich waren, ganz anders als heute. So manches Mal bin ich erst während des Schlafs auf die Lösung in einem Game gekommen. Was oft darin resultierte, dass ich das Geträumte am nächsten Tag direkt nach dem Aufwachen auch im Spiel ausprobieren musste, was erstaunlicherweise immer mal wieder funktionierte und mich letztlich beim Spielfortschritt voranbrachte. Videospiele und Kinder – ein manchmal wirklich magisches Aufeinandertreffen, oder?

Wie sieht es bei euch aus? Welche Retro-Erinnerungen sind euch bis heute im Kopf geblieben? Lasst mich und die Leser daran teilhaben! Schickt mir dazu eine Mail an johannes.gehrling@computec.de – ich liebe Retro nämlich über alles! Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name eventuell in einer der kommenden N-ZONE-Ausgaben abgedruckt wird.

SUPER MARIO MAKER 2
NEUE LESER-LEVELS!

Schaffe, schaffe, Levels baue: Super Mario Maker 2 ist erschienen und wir laden euch ein, eure Levels mit uns und der N-ZONE-Community zu teilen!

Diesmal halten wir es an dieser Stelle etwas kürzer, immerhin teilen sich die Leser-Levels diesmal eine Community-Seite mit Kathas neuer Rubrik zu Animal Crossing. Nichtsdestotrotz sollen eure eingesendeten Kreationen natürlich wieder den gebührenden Platz in der N-ZONE erhalten und viele N-ZONE-Leserinnen und -Leser dazu bewegen, sich einmal selbst an euren Levels zu versuchen! Wollt ihr eure eigenen IDs an dieser Stelle sehen? Kein Problem, schickt uns einfach per Mail an johannes.gehrling@computec.de die Codes zu und schon findet ihr sie in einer der nächsten Ausgaben an dieser Stelle. Art, Umfang und alles andere ist euch überlassen – wir wollen einfach nur eure tollen Werke bewundern und mit der Leserschaft teilen. Ihr könnt uns beliebig viele IDs zuschicken, pro Ausgabe beschränken wir uns dann auf maximal drei IDs einer einzigen Person. Eure Baumeister-IDs könnt ihr uns ebenso gerne zum Abdrucken schicken.

Die neuen Leser-Levels!

Auch in der vergangenen Zeit haben wir wieder einige tolle Einsendungen von euch erhalten, dafür schon mal vielen lieben Dank! Bei den auf dieser Seite aufgeführten Leser-Levels handelt es sich um Einsendungen der N-ZONE-Leser wie auch um Einsendungen unser Podcast-Community. Alle Infos zu **„Der Nintendo-Podcast“** mit Lukas, Johannes und Katha findet ihr, wenn ihr dieses Heft ganz genau zweimal zurückblättert.

Daniel Lauer:
- 6P6-DRS-Y1H
- 6PQ-NFB-8JG

„Masters1984“:
- SXF-RCR-51G
- 0H9-VCC-8YF
- YYV-25S-YGG

Patrick Schmied:
- J6F-QWV-35G
- BY6-22H-YRG
- RTF-JJL-0YF

Vielen Dank an alle Bauherren und -damen, hoffentlich findet ihr auf diesem Wege viele neue Spieler eurer eingereichten Levels und Fans eurer Kreationen. Tipp: In Super Mario Maker 2 könnt ihr einen Baumeister abonnieren, dann verpasst ihr keine Levels des Spielers mehr. Schickt uns weiterhin fleißig eure Level-IDs, auch in den nächsten Ausgaben drucken wir an dieser Stelle wieder einige davon ab.

Viel Spaß beim Bauen und Spielen!

Habt ihr es euch auf eurer Trauminsel schon häuslich eingerichtet? Wollt ihr eure Insel, euer Heim und eure Bewohner im Heft präsentieren? Dann haben wir ab sofort diesen Platz für euch reserviert!

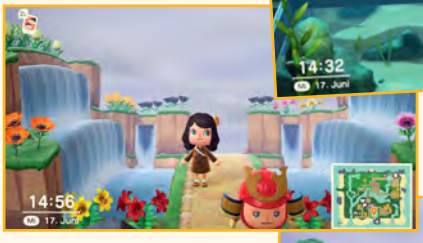
Den Anfang macht unser Leser Patrick Zindel! Katha besuchte sein Eiland und buchte die große Sightseeing-Tour, abgeschlossen wurde der Ausflug mit einem Besuch des Museums und beim Entspannen am Lagerfeuer. Die Impressionen seht ihr auf der rechten Seite! An dieser Stelle auch ein Aufruf an Leser Sergio: Melde dich noch einmal mit einem Termin, wir würden deine Insel auch gerne besuchen – und an dieser Stelle vorstellen, wenn du das auch möchtest!

Ihr wollt ebenfalls Besuch bekommen und uns über eure Insel führen? Oder möchtet ihr einfach selbst Fotos eurer virtuellen Heimat schicken? Dann sendet eine Mail mit dem Betreff „Animal Crossing Inseltour“ an katharina.pache@computec.de. Wir machen dann einen Termin für den Besuch aus. Wie groß der Inseltour-Kasten in Zukunft ausfallen wird und wie oft wir Inseln vorstellen, hängt dabei von euren Rückmeldungen ab. Wir freuen uns und sind sehr gespannt, wie es in New Horizons bei euch aussieht!

Im Wohnzimmer begrüßt flauschiger Teppichboden die Besucher.

Im Hobbyraum hat Patrick seine Fitnessgeräte untergebracht.

Ein Ausklang im Museum: Perfekt zum Entspannen!



Der Weg zum Flughafen wird von eindrucksvollen Wasserfällen gesäumt.

Im Camping-Bereich ums Lagerfeuer sitzen – echt gemütlich!

DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Erratet, um welches Spiel es sich dabei handelt!

Könnt ihr den Ausschnitt erkennen?

Habt ihr bemerkt, dass der Cover-Ausschnitt letztes Mal etwas schwerer zu erkennen war als meistens? Falls ja, Hochachtung, sehr aufmerksam! Lukas hat nämlich in Ausgabe 07/2020 das Spiel ausgesucht, sonst macht das immer Johannes. Und welcher Titel war denn nun richtig? Nun, das letztmals gesuchte Game ist unter euch sowohl unter dem deutschen als auch dem englischen Namen geläufig. Unter den 23 korrekten Einsendungen bis zur Deadline befand sich etwa zur Hälfte Super Aleste als Lösung, zur anderen Hälfte Space Megaforce – korrekt ist beides. Das klassische Shoot'em-Up ist 1992 für das Super Nintendo veröffentlicht worden und wurde von Compile entwickelt. **Stefan Stelzer** wurde von uns als glücklicher Gewinner per Zufall auserkoren. Wir wünschen dir ganz viel Spaß und Freude mit dem Überraschungspaket und danken auch allen anderen Teilnehmern für die rege Teilnahme! Neben **Stefan** haben das Cover außerdem richtig erkannt:

Maximilian Franke, Dominik Walser, Andi Hammerl, Giuliano Lassandro, Pascal Fesenbeck, Markus Peschll, Elvis Allert, Sebastian Hoffmann, René Fischermann, Christopher Vendel, Anett Kühnel, Christoph Gratzer, Olly, Patrick Stendel, Amir-Oliver Tabba, Marco Maruschke, Manuel Wolf, Dennis Walytek, Dexter Schlossnagel, Otto Kurucz, Sonja Lassandro und Jerzy Kubis.

Schickt uns eure Antwort bis zum **02. August 2020** an johannes.gehrling@computec.de! Der zufällig ausgewählte Gewinner erhält einen kleinen Überraschungspreis und die Namen aller Teilnehmer mit der korrekten Antwort werden abgedruckt. Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter, der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Die Teilnehmer erklären sich damit einverstanden, dass ihre Namen abgedruckt werden.

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 06/2020 ALLES SCHIEF

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr an dieser Stelle – gesucht und gefunden von unseren fleißigen Lesern!

• Auch in der letzten N-ZONE-Ausgabe haben wir uns wieder ein paar kleinere, nicht schlimme, aber dennoch erwähnenswerte Patzer geleistet, auf die ihr uns dankenswerterweise im Rahmen von „Bockmist des Monats" wie gewohnt hingewiesen habt – dafür einmal an dieser Stelle vielen Dank an alle aufmerksamen Leserinnen und Leser! Den ersten Fehler hat Andi Hammerl auf Seite 9 entdeckt, bei der News „Nächste Wahnsinnsauktion". Dort schreibt Johannes, die NES-Cartridge wäre 1999 produziert worden. Das ist natürlich Quatsch, den die Meisterschaft, für welche die Kassetten herstellen worden sind, fand bereits 1990 statt. Diese Jahreszahl wäre daher auch für die Produktion richtig gewesen.

• Nächster Tatort: Die Reportage „Nintendo in Zeiten von Corona" von Katha, und zwar auf der Seite 13. Dort spricht unsere Redaktionsleiterin in einer Bildunterschrift von Wii Fit. Zu sehen ist allerdings ein Ausschnitt aus Wii Sports. Bemerkt haben das sowohl Andi Hammerl als auch Markus Krull.

• Auch auf Seite 17 hat der besonders aufmerksame Andi Hammerl einen Patzer finden können. Es geht erneut um „Nintendo in Zeiten von Corona" von Katha, diesmal allerdings etwas weiter hinten im Artikel. Dort behauptet Katha nämlich, es gäbe insgesamt 13 Pokémon-Filme, die derzeit kostenlos verfügbar sind, und somit sämtliche Streifen mit den Taschenmonstern. Tatsächlich sind aber schon 22 Pokémon-Filme veröffentlicht worden, der 23. ist bereits angekündigt; ohne Meisterdetektiv Pikachu mit einzubeziehen.

• Wir springen auf die Seite 76 zum Retro-Beitrag zu Animal Crossing von Katha. Hier haben sowohl Jan Borowski als auch Frank bemerkt, dass sich bei einer Bildunterschrift ein Fehler eingeschlichen hat. Angeblich würde auf einem Bild in einem Zug Jorna im Hintergrund sitzen. Tatsächlich aber befindet sich dort ihre Großmutter Sigrid.

• Und auch auf Seite 82 hat der Fehlerteufel ganze Arbeit geleistet. Beim Bild aus Pokémon Gelbe Edition steht nämlich „Pokémon Gelbe Editon", es fehlt also das zweite „i" bei Edition. Bemerkt und uns mitgeteilt hat diesen Fehler Yildiz Berkan.

• Und zuletzt: Bei der Liste der Cover-Raten-Teilnehmer auf Seite 89 fehlte Leser Marc!

Diesmal geht die Mütze an die Redaktionsleiterin Katha!

Habt ihr einen Fehler in einer der letzten paar N-ZONE-Ausgabe entdeckt? Sendet uns sehr gerne eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an johannes.gehrling@computec.de!

Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der kommenden N-ZONE-Ausgabe abgedruckt wird.

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

Unsere Leserin Janichii Janine Erdem hat erneut einem The-Legend-of-Zelda-Spiel Tribut gezollt – in Form dieser tollen Twilight-Princess-Zeichnung!

RETRO?

Holerö Hannes!

Denke ich an vergangene Nintendo-Zeiten – und das mache ich oft und gerne, wie du sicherlich schon gemerkt hast – dann kann man diese Erinnerungen im Grunde in Kategorien einteilen. Die SNES- und Game-Boy-Ära, die Zeit des N64 und die Gamecube-Phase. Während alles danach für mich „modern" ist und dem Heute gleicht – abgesehen davon hat auch Nintendo nach der Wii den HD-Standard erreicht – sind die Momente davor für mich diese „Hach ja, damals"-Exemplare meiner Spielehistorie. Zahlreiche Spiele aus dieser Zeit sind wahrliche Klassiker, und das nicht nur in meinen Augen. Eine Mini-Auswahl an Beispielen: Super Mario World, Pokémon Blaue Edition, The Legend of Zelda: Ocarina of Time und Metroid Prime. Sinniert man mit Gleichgesinnten über die vergangene Zeit der Nintendo-Titel oder liest sich quer durchs Internet, so kommen einem öfters Begriffe wie „Retro", „Classic" oder „moderne Klassiker" ins Blickfeld. Hier habe ich persönlich ein Problem: Wann wird ein Spiel zu einem „modernen Klassiker", warum können manche Titel „Retro" sein und was ist dann bitteschön „Classic"?

Ich versuche jetzt einfach einmal, diese Begriffe für mich selbst zu klären. So, wie ich sie in meinen eigenen Augen empfinde. Das muss nicht mit anderen Beschreibungen hierzu aus dem Internet übereinstimmen. Auf dein Feedback dazu bin ich gespannt. „Retro" ist alles aus der weit entfernten Vergangenheit, was durch technische Limitierungen in der heutigen Zeit extrem beschränkt erscheint, anders als damals. Als Beispiele würde ich hier Donkey Kong, Mario Bros. oder die zahlreichen Arcade-Klassiker wie Pac-Man oder Space Invaders nennen. Auf deren Basis wurden alle Errungenschaften der Videospiel-History erbaut. Moderne Klassiker hingegen sind viel einfacher zu definieren: Super Mario Galaxy, Xenoblade Chronicles, The Legend of Zelda: Twilight Princess oder auch Titel wie The Last of Us ordne ich hier ein – Spiele, die nach verhältnismäßig wenigen Jahren so fest in der Spielewelt verankert sind, dass sie immer wieder eine Rolle spielen, so wie es bei den damaligen Legenden wie The Legend of Zelda: A Link to the Past heute noch ist. Schwerer hingegen fällt mir die Definition des Begriffs „Classic". Für mich überschneidet sich das doch oft mit dem Begriff „Retro". Die wirklich „klassischen" Spiele sind womöglich Genre-Vorreiter oder Vorzeigetitel derer Kategorie. So, wie ein Super Metroid klar für das Metroidvania-Genre steht oder Super Mario 64 den wahren 3D-Sprung des Jump and Runs definiert. Sie sind alle im Retro-Bereich zu finden, wirken aber eher wie Spiele, die ihre Grenzen gesprengt haben und nicht von ihnen eingeschränkt wurden wie es bei den „Retro"-Beispielen war. Oftmals wird auch die Sega-Dreamcast-Konsole als „Classic", nicht aber als „Retro" bezeichnet.

Geht man jetzt ausschließlich von meiner Einteilung aus (für die ich keine Garantie übernehme, aber so empfinde ich es zumindest), dann können Spiele wie The Legend of Zelda: Breath of the Wild aber niemals zu „Retro"-Titeln werden. Überhaupt geht es mir oft so, dass alles nach dem Gamecube, wie vorher schon gesagt, „modern" in meinen Augen ist. Ab dem Gamecube-Zeitalter konnten die Entwickler definitiv alles so darstellen und zeigen, wie es vorgesehen war. Die Charaktere sind nicht mehr minimalistisch detailliert, pixelig oder nur zu er-

ahnen, sie können auch ohne Einbußen aussehen wie deren offizielle Artworks auf der Spieleverpackung. Abgesehen vom fehlenden HD hat man hier den Punkt erreicht, an welchem kaum noch ein Limit vorhanden ist. Kann man aus diesem Grund jemals von Spielen nach der Wii-Ära als „Retro“-Spiele sprechen? Der Gedanke fällt mir in der Tat wirklich schwer! Aber auch diese Spiele werden einmal alt und hinken den nächsten Generationen deutlich hinterher. Dennoch: „Retro“? Wohl eher „Classic“, aber wo fängt in der Zukunft „Retro“ an und hört wieder auf? Liege ich mit meinen ungefähren Einteilungen falsch? Was sagen die anderen Leser? Könnte man das Thema vielleicht demnächst in der N-ZONE aufgreifen, da es interessant ist? Verschiedene Sichtweisen hierzu würden mich brennend interessieren! Liebe Grüße und bis bald,

Andi Hammerl

Die treue N-ZONE-Leserin Edelgard Reindl, die sich im Rahmen der Community schon öfter zu Wort (und Bild) gemeldet hat, zeigt ihre bisher komplette Sammlung aller offiziellen Joy-Con-Varianten! Eine bunte Sammelsache – sehr schön!

JOHANNES: Lieber Andi, zunächst einmal möchte ich dir herzlich für deinen wunderbaren Beitrag danken! Da bringst du nämlich ein Thema auf den Tisch, das nicht nur generell spannend und wichtig ist, sondern mich auch persönlich beschäftigt. Erstmal vorweg: Ich finde deine Einteilung sowie die Definition super und würde es wohl weitestgehend genauso machen. Die Frage danach, was „Retro“ ist und was nicht beziehungsweise ab wann etwas „Retro“ ist, wird mit zuverlässiger Regelmäßigkeit immer und immer wieder neu relevant. Allerdings argumentiere ich ganz klar dafür, dass jedes Spiel irgendwann Retro sein kann. Also beispielsweise auch Wii-Titel, und bei manchen davon fühlt es sich bereits jetzt allmählich nach Retro an. Denn der Fortschritt, in technischer Hinsicht aber auch sonst, ist unaufhaltsam, und gerade beim Gaming geht es immer voran. Entsprechend hat auch eine HD-Grafik nicht zu bedeuten, dass ein Spiel niemals Retro wird. Begib dich einfach mal gedanklich 20 oder gar 30 Jahre in die Zukunft und was dann vielleicht alles möglich ist. Dagegen werden selbst aktuelle Blockbuster und AAA-Produktionen auf höchstem Niveau ziemlich altbacken ausschauen. Die Gaming-Welt ist jederzeit im Wandel, denn Stillstand wäre der Tod. Ergo sind auch Definitionen im Wandel, verändern sich. Und damit nicht nur die Bestimmung, was genau nun Retro ist und was nicht, sondern auch das „Gefühl für Retro“.

TROPHÄEN

Hallo Johannes,

mit diesem Leserbrief möchte ich heute einmal über Trophäen bei Spielen sprechen. Sehr oft lese ich, dass die Nintendo-Fans ein Trophy-System für die Switch fordern. Meist wird hierbei auch erwähnt, dass es so sein sollte wie das Trophy-System vom Konkurrenten Sony. Aber brauchen wir wirklich Trophäen auf der Switch? Meiner Meinung nach nicht. Das hat verschiedene Gründe. Erstens habe ich bis jetzt noch kein Spiel gefunden, bei dem mir die Trophäen irgendwie mehr Spielspaß gebracht oder mich länger am Spielen gehalten hätten. Zweitens, viele Trophäen gibt es einfach für das Abschließen eines Levels. Aber ist das wirklich eine Trophäe wert? Drittens, etliche Trophäen gibt es für Koop-Aktionen wie „Spiele ein Level zu zweit“ oder „macht diese Combo zu zweit“ – aber was mache ich als Solospieler? Da werde ich schwer an diese Trophäen kommen. Viertens, Trophäen für Online-Aktionen. Sorry, aber warum sollte ich mich für gewisse Trophäen dazu zwingen lassen, eine Online-Mitgliedschaft abzuschließen? Nein, ganz bestimmt nicht. Eine Online-Mitgliedschaft hole ich mir, wenn ich mit anderen spielen möchte

Unser Leser-Eric meldet sich nicht nur mit netten Worten bei uns (siehe Leserbrief "Sammlung" zwei Seiten weiter), er ist auch erst durch die N-ZONE zum "richtigen" Nintendo-Fan geworden. Wir freuen uns, das wir dabei helfen konnten!

Leon Handrugan ist großer Pokémon-Fan und durfte sich daher zum siebten Geburtstag über eine Pokéball-Torte freuen – wir sind neidisch! :-D

Sabrina ist sicherlich nicht die einzige, die einem "Super Mario Odyssey 2" nicht abgeneigt wäre. Per Foto zeigt sie Mario und Cappy ihre Zuneigung. Dankesehr!

und nicht, um mir bestimmte Trophäen zu holen. Fünftens, mein größter Kritikpunkt, versteckte oder geheime Trophäen. Was soll der Blödsinn, Trophäen einzuprogrammieren, bei denen keiner weiß, was er zum Freischalten machen muss? Das ist wie Glücksspiel, ob man solche Trophäen bekommt oder nicht. Das alles sind für mich Punkte, um zu sagen: Ich brauche kein Trophäensystem auf der Switch! Das einzige, was ich da dagegenhalten kann, ist das großartige Feeling, eine seltene Platintrophäe zu bekommen, was bei mir zwar einerseits das gute Gefühl hinterlässt, etwas erreicht zu haben, andererseits jedoch, es nicht verdient zu haben (siehe Punkt zwei). Deswegen von mir ganz klar, es gab noch kein Trophäensystem auf Nintendo-Geräten und ich vermisse da auch nichts. Ich wünsche euch weiterhin viel Spaß beim Zocken und wer Trophäen mag auch viel Spaß beim Trophäenjagen. Liebe Grüße,

Ralf Simon

JOHANNES: Lieber Ralf, auch dir möchte ich natürlich als Erstes sehr herzlich für deinen interessanten Beitrag danken. Ich musste beim Lesen schmunzeln, denn du sprichst hier ein Thema an, über das ich auch schon nicht nur nachgedacht, sondern ebenfalls diskutiert habe. Ich stehe nämlich komplett auf deiner Seite! Ich bin froh, dass es bei der Switch kein übergeordnetes Trophäensystem gibt und das darf gerne auch so bleiben, auch bei zukünftigen Konsolen der Japaner. Ich muss die Gründe dafür auch gar nicht mehr detailliert darlegen, denn ich schließe mich allen deinen Argumenten an. Und zusätzlich ergänze ich noch, dass mich Achievement-Systeme einfach stressen, weil ein gewisser Druck entsteht, „auf Trophäen zu zocken“. Nein, danke. Ich spiele lieber aus freien Stücken und so, wie es mir gefällt. Und nicht so, wie mir es irgendwelche Achievements vorschreiben wollen. Hoffentlich sieht Nintendo das genauso.

JUBILÄUM

Liebes N-ZONE-Team,
ich kann euch voller Freude und Stolz mitteilen, dass ich nun seit zehn Jahren (also schon die Hälfte meines Lebens :-D) eure Zeitschrift lese; immer wieder gerne, und ich freue mich jeden Monat auf die neue Ausgabe. Ich hof-

Yanday Faal hat ihre Wunschvorstellung einer Pokémon-Trainerin aufs Papier gezaubert, zusammen mit ihren Pokémon Pikachu und Psiana.

Stephie Morgenroth zeigt Tingle aus The Legend of Zelda mit zwei eher ungewöhnlichen Haustieren aus der Pokémon-Welt: Wattzapf und Webarak. Toll!

fe sehr, dass es eure Zeitschrift noch lange gibt und sie mir Freude bereiten wird. Darüber hinaus habe ich als großer Liebhaber eurer Rubrik "Warios Sinnlos-Wissen" selber mal nach obskuren Nintendo-Fakten geforscht:

- In Super Smash Bros. für Wii U und 3DS sind Rosalinas Schuhe türkis anstatt grau.
- Midnas Stimme in The Legend of Zelda: Twilight Princess besteht aus rückwärts und stark verzerrt abgespielten englischen Sätzen mit indischem Akzent.
- Wählt man im Optionsmenü der Game-Boy-Kamera die Funktion "Run", werden bekritzelte Porträts der Entwickler angezeigt.
- Prinzessin Peach und die Microsoft-Sprachassistentin Cortana haben dieselbe Sprecherin, nämlich Jen Taylor.
- Der englische Name von Melinda aus Animal Crossing, Isabelle, bezieht sich auf die entfernt an eine Glocke erinnernde Form ihres Kopfes („is a bell“).
- Um The Legend of Zelda: Breath of the Wild zu speichern, bräuchte man 9.528 Disketten.
- Talon und Basil aus The Legend of Zelda: Ocarina of Time sind Mario und Luigi nachempfunden, ebenso hat Malon Ähnlichkeit mit Peach und Daisy.
- Yoshi trägt immer bunte Knubbelschuhe, sodass man seine Füße nie sieht, jedoch hat er einem japanischen Rätselbuch der frühen 90er-Jahre zufolge drei Zehen und Krallen. Er besitzt also ähnliche Füße wie Bowser oder Birdo.
- Wario-Stadion ist die einzige Strecke aus Mario Kart 64, die bis heute nicht als Retro-Strecke neu aufgelegt wurde.

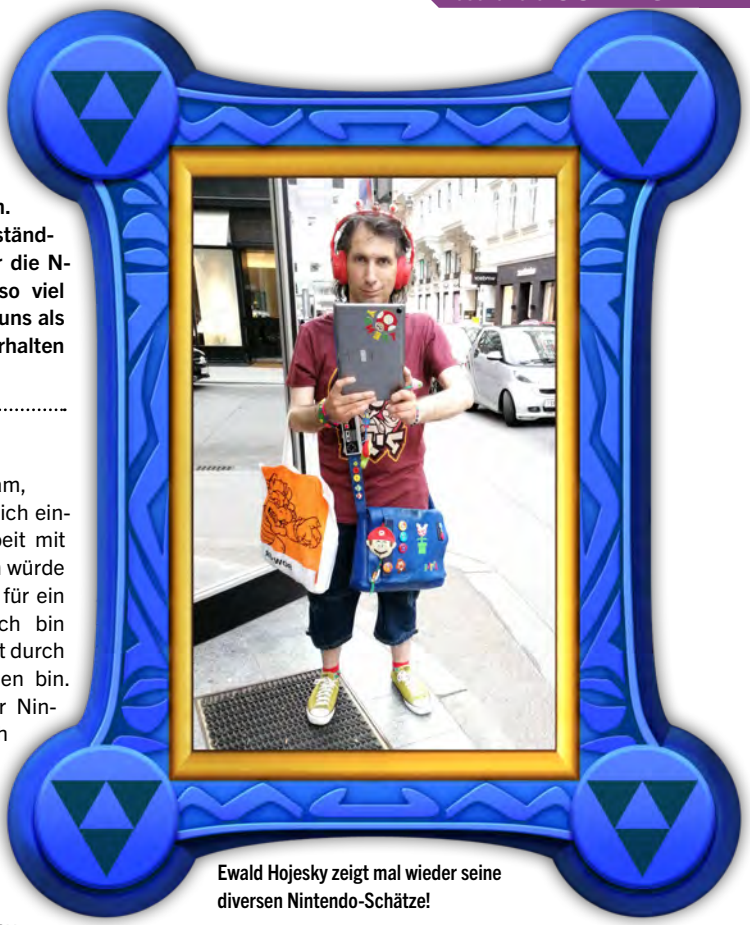
Viele liebe Grüße von eurem treuen Leser,

Marvin-Jamar Minder

N-ZONE: Tausend Dank für deinen tollen Beitrag, die lieben Worte und vor allem natürlich auch für deine genau neun absolut genialen Sinnlos-Fakten! In dir steckt wohl ein echtes Talent für interessante Kuriositäten. Weiter so! Selbstverständlich hoffen wir, dass dir die N-ZONE auch weiterhin so viel Freude bereitet und du uns als treuer Leser weiterhin erhalten bleibst. :-)

SAMMLUNG

Hallo liebes N-ZONE-Team,
mit dieser E-Mail wollte ich einfach mal eure tolle Arbeit mit der Zeitschrift loben. Ich würde euch gerne zeigen, was für ein großer Nintendo-Fan ich bin und zum größten Teil erst durch eure Zeitschrift geworden bin. Seit der Vorstellung der Nintendo Switch habe ich mir jede Ausgabe von euch geholt. Vorher leider nur unregelmäßig. Aber jetzt verpasse ich keine Ausgabe mehr! Ich bin mit der Generation Game Boy groß geworden. Meine ersten Spiele waren Mario Land, The Legend of Zelda: Link's Awakening und Donkey Kong. Auch ein SNES mit Donkey Kong Country 1 bis 3, The Legend of Zelda: A Link to the Past und Yoshi's Island stand in meinem Zimmer. Nun folgt der größte Fehler meines Lebens: Die Playstation kam damals heraus. Wie gefühlt jeder andere auch wollte ich eine im Zimmer stehen haben. Das heißt, Game Boy und SNES wurden verkauft. In den letzten Jahren war ich nun bemüht, mir wieder eine kleine Sammlung aufzubauen, um meiner Kindheit zu gedenken. Da ich aber eher der Handheld-Typ bin, kam kein SNES mehr in Frage. Zum Glück gab es den Game Boy Advance und einige Spiele des SNES hatten das Vergnügen, für den GBA zu erscheinen.



Ewald Hojesky zeigt mal wieder seine diversen Nintendo-Schätze!

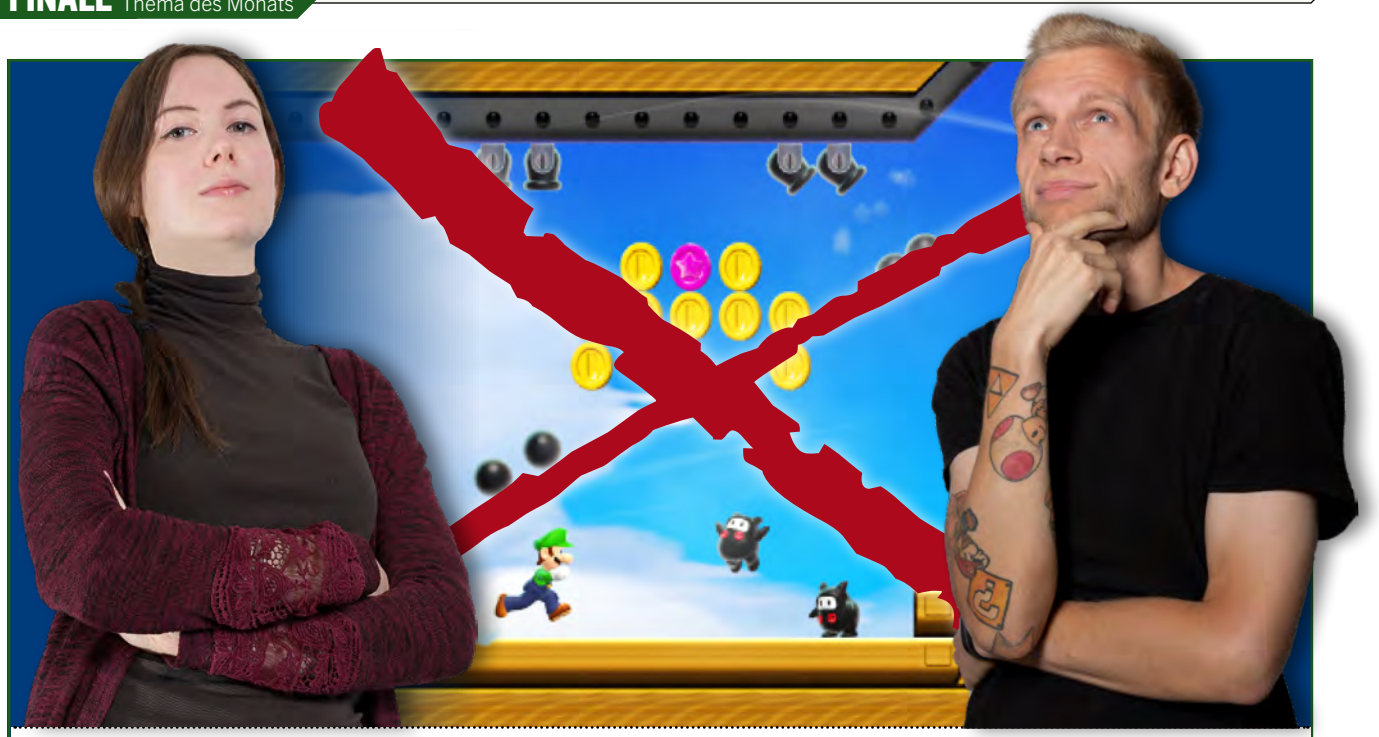
Viele Spiele habe ich auch auf der Virtual Console für den 3DS. Der Nachteil ist, und deswegen mag ich keine Digitalversionen von Spielen, man hat nix für den Schrank. Nun schaut die Bilder an, was ich mir aus meiner Kindheit zurückgeholt habe. Einen speziellen Ehrenplatz in meiner Wohnung haben die Spiele und Handhelds auch erhalten. Auch meine Sammlung für die Switch wächst ständig. Ebenso hat der 3DS so manches gute Spiel hervorgebracht, welches ich nun nicht mehr hergebe. Vielleicht erkennt ihr auch den erfolgreichsten Kauf meines Lebens, der mich so in meine Kindheit zurückversetzt wie nichts anderes und das in der Limited Edition. Richtig, Link's Awakening für die Switch! Dass ich da eine Box bekommen habe, kann ich bis heute nicht glauben. Also, ihr Lieben, macht weiter so. Vor allem Daumen hoch an eure Retro-Seiten. Viele Grüße, euer Nintendo- und N-ZONE-Fan,

Eric

N-ZONE: Herzlichen Dank dir, lieber Eric! Es freut uns natürlich ungemein zu hören, wie viel Freude du mit der N-ZONE hast und dass dich unser Magazin sogar erst „so richtig“ zum Nintendo-Fan gemacht hat. Wir fühlen uns geradezu geehrt! Deine eigene Geschichte als Spieler in Bezug auf Nintendo-Hardware und -Spiele können sicherlich viele N-ZONE-Leserinnen und -Leser nachvollziehen, so etwas Ähnliches ist tatsächlich auch Johannes passiert. Aber sei es drum, das Wichtigste ist, du hast dir einige tolle Schätze wiedergeholt, wie deine Bilder beweisen. Sehr schön! :-D

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: johannes.gehrling@computec.de ODER redaktion@n-zone.de
ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Mit Einsendung von Leserbriefen erklären sich Absender damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.



NINTENDO ZIEHT SICH VOM MOBILE-MARKT ZURÜCK – ZUM GLÜCK?

Die Japaner wollen ihre Ambitionen am Mobilmarkt stark zurückschrauben und wohl kaum noch neue Mobile-Games veröffentlichen. Eigentlich eine gute Entscheidung … oder nicht?

JOHANNES: Nun, Katha, Nintendo und die Mobile-Games – eine ganz eigene Geschichte, was? Taten sich die Japaner erst jahrelang wirklich schwer, überhaupt mal die Fühler auf dem Mobilmarkt auszustrecken, wurde aus den ersten zaghaften Gehversuchen mit Miitomo schnell geradezu ein Sprint. Als Shuntaro Furukawa vor ziemlich genau zwei Jahren das Amt des Präsidenten bei Nintendo antrat, waren Mobile-Games und ein jährlicher Umsatz von mindestens einer Milliarde US-Dollar mit dieser Sparte nämlich ein äußerst wichtiger Teil seiner Agenda. Wir gehen gedanklich weiter zu Mitte 2020 und welche Worte kommen da aus dem Mund desselben Mannes? Nintendo wollte nicht unbedingt neue Apps herausbringen. Wirkt doch fast geradezu wie eine Kehrtwende, oder? War das abzusehen im Angesicht von Umsätzen mit Mobile-Games weit unter den Erwartungen und viel Kritik für die aggressive Monetarisierung? Und auch im Hinblick auf den riesigen Erfolg der Switch und ihrer Spiele?

KATHARINA: Ich denke, dass eine Kombination aus mehreren Faktoren zu dieser Entscheidung führte: Während der Pandemie erlebte die Switch einen echten Höhenflug, dazu kamen, dass die Apps nicht so erfolgreich waren, wie erhofft. Anonymen Quellen zufolge äußerten Mitarbeiter von Nintendo außerdem tatsächlich Bedenken, dass die Preispolitik der Mobile-Spiele (etwa Mario Kart Tour) sowie deren Qualität dem Image des Publishers schaden könnten. Jetzt, wo so viele Menschen begeistert sind von der Switch und auf neuen Spiele-Nachschub lauern, ist es meiner Ansicht nach nur vernünftig und wichtig, an dieser Stelle Arbeit und Geld zu investieren statt in diverse Apps. Angeblich soll dieses Jahr kein weiteres Mobile-Spiel von Nintendo erscheinen – also wohl auch nicht das sagenumwobene Mobile-Zelda, von dem man immer mal wieder hört. Findest du das schade, oder bist du nach den letzten Apps sowieso ziemlich desillusioniert, was Nintendo-Spiele für Smartphones betrifft?

JOHANNES: Also mal persönlich gesprochen: Ich bin extrem froh, wenn dieser Irrsinn ein Ende hat. Ich mag Mobile-Games tatsächlich gerne und habe im Laufe der Jahre super viele richtig gute Titel am Smartphone und/oder Tablet gespielt. Durchaus auch mal Geld ausgegeben, wenn es mir das Spiel wert war. Aber spätestens mit Mario Kart Tour ist Nintendo in dieser Sparte auf eine Spur abgebogen, die mir sehr zuwider ist. Mario Kart für Android und iOS ist einfach eine Geldmachmaschine, um die herum man ein Spiel gebaut hat. Mir ist schon klar, dass Nintendo die Arbeit, die man durch das Ausbleiben neuer Mobilspiele einspart, nicht einfach eins zu eins in tolle Titel für die Switch steckt. Aber lieber gar keine Mobile-Games als solche, so leid es mir tut, das sagen zu müssen. Ich glaube zwar nicht, dass der sehr gute Ruf der Japaner substanziell darunter gelitten hat. Aber verbessert hat es ihn auch nicht. Bist du denn enttäuscht, wenn keine Mobile-Games von Big N mehr kommen?

KATHARINA: Nein, ich trauere Spielen dieser Art auch nicht nach. Für das mobile Zocken nutze ich sowieso lieber die Switch als mein Handy! Trotz vieler Experimente mit Monetarisierungsarten und Distributionsmodellen bei App-Spielen ist Nintendo also mit keiner der Mobile-Veröffentlichungen zufrieden. Dabei gab es immerhin in Animal Crossing: Pocket Camp Zuwächse bei der Spielerzahl seit dem Release von Animal Crossing: New Horizons zu verzeichnen. Vielleicht ist das ein Weg, der für mehr Mobile-Erfolg sorgen könnte – App und First-Party-Switch-Spiel erscheinen gleichzeitig und ergänzen sich. Aber wünschen würde ich mir das persönlich ganz bestimmt nicht!

JOHANNES: Oder man nutzt halt die Mobile-Games, um Werbung für die eigene Plattform Switch und die „richtigen“ Spiele zu machen; ohne den Spielern das Geld aus der Tasche zu ziehen. Dann freue ich mich auch wieder über neue Mobile-Games von Nintendo.

MINI-ABO MAXI-VORTEILE!

JETZT **3x N-ZONE TESTEN** UND VOLL ABRÄUMEN!

NUR 9,90 EUR!

- **3 AUSGABEN** DRUCK-FRISCH **FREI HAUS!**
- ÜBER **33% GÜNSTIGER** GEGENÜBER EINZELKAUF
- INKLUSIVE **5-EUR-** amazon.de **-GUTSCHEIN!**

WWW.N-ZONE.DE/MINIABO

N-ZONE-ABO? DESWEGEN!

- MEGA PREISVORTEILE
- FRÜHER BEI EUCH ALS AM KIOSK
- KOSTENLOSE ZUSTELLUNG PER POST
- KEINE AUSGABE VERPASSEN
- KEINE RISIKO, DA JEDERZEIT KÜNDBAR

AUSGABE 09/2020

ab 19.08.20 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

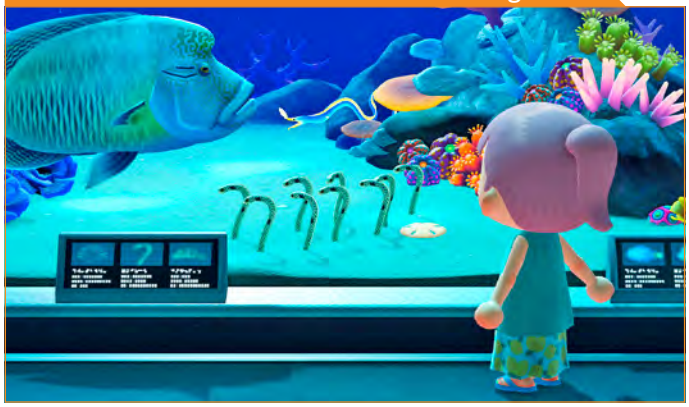
PAPER MARIO: THE ORIGAMI KING (Test)

Paper Mario ist endlich zurück: In der Septemberausgabe der N-ZONE bewerten wir das exklusive Nintendo-Spiel, im Service-Bereich findet ihr außerdem wertvolle Tipps!

DEADLY PREMONITION 2 (Test)

Hat auch die Fortsetzung das Zeug zum Kulthit und Geheimtipp? Das und mehr klären wir in der nächsten Ausgabe im Test zum skurrilen Action-Adventure.

NEUIGKEITEN IN ANIMAL CROSSING (Magazin)



Weiter geht es mit dem Dauerbrenner: Wir werfen einen Blick auf die kommenden Updates und die neuen Inhalte für die niedliche Lebenssimulation!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

COMPUTEC

MARQUARD MEDIA GROUP

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch

Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich

Redaktionsleiterin (V.i.S.d.P.) Katharina Pache, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift.

Redaktion Johannes Gehrling, Lukas Schmid

Mitarbeiter dieser Ausgabe Aleksandar Mitrevski, Antonia Dreßler, Benjamin Kegel, Benedikt Plass-Fleßenkämper, David Benke, Duncan Obenland, Felix Schütz, Marcel Naeem Cheema, Michael Leibner, Moritz Schmidtke, Sönke Siemens, Viktor Eippert

Layout Sandra Wendorf (Ltg.), Matthias Schöffel

Layoutkoordination Alexandra Böhm

Titelgestaltung Sandra Wendorf

Produktion, Vertrieb, Abonnement Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig

Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid

www.n-zone.de

Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich

Redaktion Matthias Dammes, Maik Koch, David Martin

Digital Director Simon Fistrich

New Business Viktor Eippert (Project Manager),

Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Tobias Hartlehnert, David Turkadze, Christian Zamora, Ali Adlah

Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director
Jens-Ole Quiel, Tel.: +49 911 2872-253;
jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Print/Digital
Alto Mair, Tel.: +49 911 2872-144;
alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser, Tel.: +49 911 2872-254;
bernhard.nusser@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Produktmanagement
Aykut Arik

E-Commerce & Affiliate
Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher, Andreas Szedlak, Frank Stöwer

Creation & Services
Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten

Corporate Sales & Publishing
Corporate Sales & Publishing Dirk Gooding (Head of Corporate Sales), Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

Anzeigenberatung Online
Ströer Digital Media GmbH
Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg
Tel.: +49 40 468 567-100
www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de

Anzeigendisposition
Franziska Behme, Annett Heinze, anzeigen@computec.de

Datenübertragung
via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 33 (01/2020)

Abonnement – http://shop.n-zone.de
Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer.

Post-Adresse:
Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist das Computec-Team unter:

Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
*(€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00, Österreich: € 57,50, Ausland: € 62,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Baumwall 11, 20459 Hamburg, Internet: www.dpv.de

Druck: IPRESS CENTER Central Europe Plc., Nádas st. 8.; H-2600 Vác, Ungarn

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA GROUP

Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY4, RASPBERRY PI GEEK, SFT, VIDEOGAMESZONE

Marquard Media Polska:
CKM.PL, KOZACZEK.PL, PAPILOT.PL, SHOPPIEGO, ZEBERKA.PL

Marquard Media Hungary:
APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, INSTYLE, SHOPPIEGO, JOY, MEN'S HEALTH, PLAYBOY, RUNNER'S WORLD, SHAPE

4NETPLAYERS.DE

4Netplayers - Powered by 4Players.
© 2020 4Players GmbH. All rights reserved.

...und viele Weitere!

4PLAYERS
MARQUARD MEDIA GROUP

ANZEIGE

COMMUNITY DEALS

Jetzt Schnäppchen einreichen und Geld verdienen!

Als PC Games Hardware-Forenmitglied kannst du jetzt Deals auf unseren Webseiten veröffentlichen und mit der PCGH-Community und deinen Freunden teilen. Deine Mühe zahlt sich richtig aus, denn mit einigen Shops kannst du sogar Geld verdienen, wenn andere User Produkte über deine Affiliate-Links kaufen. Außerdem kannst du durch das Einreichen von Deals viele Trophäen und Belohnungen erhalten.

www.pcgh.de/community-deals

PCGH